

ATARI

magazin

7 Sept./Okt. '92
2. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

PC
P



Der Brainkiller MINESWEEPER

NEU * NEU * NEU

Assemblerecke
Workshop TextPRO+
Tips & Tricks
für Floppy 2000-II

Im Test

Videofilm-Verwaltung

Bericht

Track Density Anzeige

News für die XL/XE

Enrico, Operation Blood, Numtris

PREMIERE:

MYSTIK TEIL 2: Das Strandhaus

TAAM - GTIA MAGIC

Quick-Ecke

Einsprünge ins Runtime

Uhrzeitanzeige in Quick

PD-Ecke: Neue Highlights

Jetzt noch mehr

Tips & Tricks, Games Guide,
Kommunikationsecke





MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriftarten verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfont bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter. Das Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print-Shop-Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei! Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivsetzung und Hohl (Outline) selbstverständlich! Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konverterprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche deutsche Anleitung. Wer seine Bilder eindrucksvoll gestalten will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182

DM 29,80

DIE SUPER UTILITY-DISK

Eine Diskette, die für jeden Programmierer, Spieler und Anwender gleichermaßen interessant ist! Hier sind eine Menge nützlicher und interessanter Hilfsprogramme vereint: Macroassembler, Disassembler, RAMDisk, Intelektor (für 64k), DL-Designer zum Erstellen eigener Display-Lists (genauert auch am Basic-Programm zur Übersetzung in eigene Programme), Mrs-Disketten-Monitor zum Verändern/Ablesen/Kopieren der Diskettensektoren, Basic-Boot-Generator, der aus einer Basic-Diskette ein Bootprogramm macht (kann DOS mehr nötig), CIO zum blitzschnellen Laden und Speichern von Datenelementen in Basic, BF-Master zum Installieren eines Binärdateisystems ohne Speicherplatzverlust auf der Diskette, Binconv zur zum Kopieren eines Kassettensystemprogrammes in eine Diskette, Bintrader, Copy 1040 zum Sektorkopieren, Deltv (ersetzt den MOVE-Befehl im normalen Atari-Basic), Longcopy für Kopien von Kassetten auf Diskette, Fradels als Beispiel für die Programmierung von Fraktalen im normalen Basic und Basic-Optimierer zum Thunen von Basic-Programmen. Außerdem DIR und FORMAT, die mit Enter ausgelassen werden und gleich anschließend ihre Funktion nach der Sie benannt sind ausführen. Als Bonus gibts noch am paar Sample-Beispiele und das Spiel LETS FROG in 3D, das Frogger nachempfunden ist. Es ist also bestimmt für jeden etwas dabei! Mit ausführlicher schriftlicher Bedienungsanleitung.

Best.-Nr. AT 116

DM 19,90

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7518 Bretten

Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

Die Außerirdischen

Für alle Adventure-Freaks, oder die es erst werden wollen, ist dies nach langer Zeit das Wagnis wieder eine große Herausforderung. Kurz zur Story: ohne natürlich viel zu verraten! Nur Sie können die Menschheit vor den Außerirdischen retten. Dazu ist es aber notwendig die Zeitmaschine, die schon etwas verstaubt in der Garage steht, wieder flott zu machen. Begeben Sie sich in die Zukunft und in die Vergangenheit! Kommen Sie hinter das Geheimnis der Außerirdischen. Die Reise führt Sie in das Jahr 1200 zu den Pyramiden, in die Jahre 1876/78 in den wilden Westen, in das Jahr 1947 und in die Zukunft des Jahres 2003. Nun sind Sie gefragt, lieber Adventure-Freund!

Best.-Nr. 148

DM 24,80

DYNATOS V. 2.0a

Wenn Sie ein Programm zur Manipulation von Diskettensektoren suchen, können wir Ihnen DYNATOS empfehlen. Damit ist nicht nur das EINSEHEN, VERÄNDERN und SCHREIBEN von Sektoren möglich. Sie können im Dezimal-, Hexadezimal-, Dual-, ASCII-Bildschirmcode und im Disassembler editieren, nach einer ZEICHENFOLGE SUCHEN, BACKUPS der Sektoren auf neuen Sektorenbytes löschen, miteinander VERKNÜPFEN, mit dem CALCULATOR Umrechnungen vornehmen, Sektoren AUSDRUCKEN, die VTOC VERÄNDERN, FORMATIEREN, RELINKEN, die DISK-MAP einsehen, Dateien UMNUMMERIEREN, einen BINÄRDATEI-BACROCLACER nutzen, ein Basic-Programm in eine BOOTDISK VERWANDeln, die HAPPY-SPEEDY-TURBO-manipulieren, einen kleinen SEKTORKOPFERER in Anspruch nehmen und noch viel! Ein äußerst vielseitiges Programm, das jeder Atari-ler gebrauchen kann!

Best.-Nr. AT 179

DM 29,80

KrIS

Kraftfahrzeug-Kosten-Informations-System

Wer sich beruflich oder privat mit Kraftfahrzeugen beschäftigt, kann jetzt auf das Programm KRIS zurückgreifen. Es verwaltet für jedes Fahrzeug ausgewählte Stammdaten, erstellt die Betriebs- und Kapitalkosten und wertet diese aus. KRIS ist ein durchgehend über Bildschirm und Zeilenmodus gesteuertes Programm mit dessen Handhabung man schnell vertraut ist. Alle Funktionen übersichtlich und logisch gegliedert. KRIS hat drei Funktionsbereiche:

- die Verwaltung der Stammdaten für jedes Fahrzeug
- die Dateneingabe

die Auswertung der Kosten nach absoluter Höhe (DM) mit prozentualer Verteilung und alle spezifische Größen (DM/km)

Das Programm wird mit einer ausführlichen deutschen Anleitung ausgeliefert. Sie benötigen das Turbo-Basic und einen Epson FX-80-kompatiblen Drucker.

Best.-Nr. AT 183

DM 24,90

Lieber Atari-Freund,

Ich hoffe, daß Sie einen schönen und erholsamen Urlaub verbracht haben.

Bedingt durch die Urlaubszeit und die manchmal unerträgliche Hitze, haben sich wahrscheinlich weniger USER mit dem Computer beschäftigt. Dies hat auch die geringe Teilnahme am Preisausschreiben gezeigt.

Aber ich bin zuversichtlich, daß Sie sich jetzt wieder aktiv beim ATARI magazin beteiligen (siehe Seite 47).

Trotzdem gibt es wieder einmal viele interessante Neuheiten.

Gleich drei neue Rubriken haben wir in dieser Ausgabe ins Leben gerufen: Assemblerecke für Einsteiger, Workshop TextPRO+, Tips & Tricks zur Floppy 2000-II.

Netürlich sind Sie erneut aufgerufen bei diesen Rubriken tatkräftig mitzuarbeiten, Fragen, Anregungen und Tips, alles ist erwünscht.

Zudem gibt es wirklich sensationelle neue Programme, allein wir können Ihnen mit Minesweeper, Mystik Teil 2, Taam und GTIA Magic vier außergewöhnliche Produkte vorstellen.

Eine Bitte hätte ich noch zum Schluß. Ich habe noch viele längere handgeschriebene Briefe für die Kommunikationsecke, die ich gerne jetzt schon gebracht hätte. Aber zeitbedingt komme ich nicht immer dazu alle längeren Briefe abzutippen. Daher bitte ich Sie, sollten Sie längere Briefe schreiben, tun Sie es bitte nicht handschriftlich. Am besten schicken Sie Ihre Texte im ASCII-Format auf Diskette, oder Sie senden uns einen guten Computer-ausdruck.

Viel Spaß mit dem neuen ATARI magazin wünscht Ihnen

Werner Rätz

Werner Rätz

INHALT

Games Guide	S. 4-6
Tips & Tricks	S. 7-11
Kommunikationsecke	S. 12-16
Serien	
Quick Corner	S. 20-23
Workshop TextPRO+	S. 24
PPP-Angebot	S. 25
Assemblerecke Teil 1	S. 26
Tips zur Floppy 2000	S. 27-28
Kleinanzeigen	S. 29
PD-Ecke	S. 30-31
Aktuelle Produktinformationen	
Myalik 2 "Strendhaus"	S. 32
Taam	S. 32
TB-Handbuch	S. 32
GTIA-Magic	S. 33
Diek-Lins 10	S. 34
Minesweeper	B. 35
Oldies	S. 35-36
DepotPlus	S. 36
Hardware Angebot	S. 37
Treck Denelty Anzeige	S. 38
Videofilm-Verw.	S. 39
Carillon Printer	S. 40
Workshop-Manager	S. 41
Directory Master	S. 42
Operation Blood	S. 43
Enrico	S. 43
Numirie	S. 44
Programmettbewerb	S. 45
Impressum/Vorschau	S. 46
Aufruf zur Mithelbelt	S. 47
Highlights von PPP	S. 48



06/10/1986 by K. BIRLMETER



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an.

Power per Post, PF 1640
7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Astrochaser

\$5e11 Lives

Air Support

\$8425 Lives

Attack of the Mutant Camels

\$13cf Shield, \$13be Jets

Blinky's Scary School

\$6b Lives

Beamrider

\$c09 Lives

Bruce Lee

\$26 Lives

Basil the great Mouse Detective

\$13fd Energy, \$2835-
->ea,ea,ea unsterblich

Centipede

\$da Lives

Cohen's Towers

\$df Determinis

Defender

\$9e Lives, \$a5 Bombs

Dropzone

\$314d->4c,57,31 unst.

Fredenk Holst

GHOSTBUSTERS

Name Kontonummer Betrag

Alfred 64152700\$ 17400

Alfred 20405200\$ 21000

Alfred 87654321\$ 464700

Peter 50338 \$ 604000

CRYSTAL RAIDER

Im Titelbild gleichzeitig Feuerknopf und Start-Taste drücken. Das Zeitlimit wird gestoppt und auch die Kollisionen werden abgeschaltet.

BRUCE LEE

Wie im Raum mit dem grünen Drachen scheitert: Einfach durchlaufen ohne anzuhalten.

WILLE

Hier die Codewörter

1 Wille

2 Garfield

3 Crockett

4 U.S.A

5 A-HA

6 (!)

7 123551

8 Der Code

Viel Spaß bei diesem fantastischen Science-Fiction Roman!

SILENT SERVICE

Wenn man in fachen Gewässern in der Falle sitzt, dann hilft ein Druck auf "Shift" und "?". Denn dadurch wird das U-Boot als versenkt vorgetauscht. Und ein Druck auf "Shift" und "E" bewirkt das aufblasen des Presslufttanks, damit das Boot wieder aufsteigt, wenn es nach vielen Treffern und Lecks die maximale Tauchtiefe überschritten hat.

S.O.S. MANGAN

Der Parser von diesem Spiel ist bei den Objekten auf vier Buchstaben fixiert, weshalb man bei den Objekten nie mehr als die ersten vier Buchstaben eingeben muß.

Nimm Helm, S, W, Nimm Anzu, Nimm Stie, O, O, R, Nimm Schr, S, Nimm Batt, S, Nimm Dema, N, N, H, H, O, N, Oefine Klap, Steck Batt, Rund, S, S, Trage Anzu, Trage Helm, Trage Ste, Schless Visi, Druecke Knopf, H, Beruehre Bomb, Lega Dema, R, Druecke Knopf, Betret Beamer, Nimm Kett, Nimm Esse, N, O, Binde Kett, Ring, Beruehre Sens, Ziehe Wand, H, Frage Term, Antr, Nimm Beha, R, S, Nimm Selz, Nimm Flas, W, N, Kippe Salz, Tuer, N, Logo Esse, Spalte, N, Oefine Ange, Lega Schr, Betrete Luft, O, Druecke Roat, Verlasse Luft, Nimm Staub, Nimm Draht, Betrete Luft, W, Variasse Luft, S, S, S, S

HAWKQUEST

In die untere, linke Ecke gehen. Dann kann man eine gute Demo sehen, ohne die Level erst durchspielen zu müssen.

MEGABLAST

Im Titelbild "HAVE FUN" eingeben, und man kommt in einen Option-Screen.

PIRATES OF THE BABARY COAST

Um sofort die Entführte zu befreien, solange die Inseln abfahren, bis man die Nachricht erhält, daß sich "jemand" auf der Insel befindet. Auf das Meer zurückgehen und Kanonen laden. Den Entfernungsmesser auf 10 Grad einstellen und wieder auf die Insel gehen. Der Rest erledigt sich von selbst.

Hier nun einige Tips von Sascha Röber.

Ghostbusters

Beim Einkauf

Es empfiehlt sich den weißen Wagen Nr. 2 zu kaufen und diesen mit folgenden Gegenständen zu bewaffnen: Marshmallow Intensiver - Pike Meter - Ghost Ball - Ghost Vacuum - 3 Ghost Traps.

Im Spiel

Wenn der Schriftzug Marshmallow Alert erscheint, schnell die Taste B drücken. Nun wird der Geisterkörper ausgeworfen, der die kleinen Geister, die den Marshmallow bilden, angelockt und seine Entstehung verhindert. Hierfür bekommt der Spieler 2000 Dollar.

Dreadnought Factor

Beim ersten Überflug gleich die Triebwerke des Gegners vernichten. So wird das gegnerische Schiff sehr langsam, und man kann es in aller Ruhe vernichten.

Space Trader

(PD-Programm): Um gleich zu Anfang ein nettes Bankkonto zu bekommen, kauft man auf der Erde soviel Nahrung und Wasser wie das Schiff tragen kann, fliegt zum Mars und verkauft alles mit großem Gewinn.

Ich bin auf der Suche nach folgenden Lösungen, Atlantis - Clever und Smart - Future Nightmare - Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2.

Stein der Weisen

Lösungswörter für Stein der Weisen

Frankreich, Feuerstein, Schneeball, Steinadler, Medikament,

Bratpfanne, Salamander, Reubritter, Erpressung, Hampelmann,

Nibelungen, Abonnement, Reserverad, Verbannung, Verbrecher,

Nachtlokal, Matterhorn, Zimmermann, Bergmassiv, Mummelher,

Verfessung, Kathedrale, Pappkarton, Schokolade, Mathematik,

Schubkarre, Sauerkraut, Bauernhaus, Oberschule

Zebu-Land

Siegmund Czopowski hat uns die Level-Codes für Zebu-Land geschickt

02: BLAP	03: ZOFF
04: BONK	05: BAFF
06: BING	07: HOPP
08: FLAM	09: PENG
10: BANG	11: PLOP
12: BEEP	13: MOEP
14: UGLE	15: ZIFF
16: MONK	17: TOON
18: ZATZ	19: BLOY
20: ARGH	21: HEPP
22: SUPP	23: JUPP
24: ZSCH	25: PCHH
26: YARG	27: SNAG
28: GNOZ	29: NAJA
30: HUTY	31: WEST
32: NORP	33: SUED
34: TOLL	35: MATT
36: DOAD	37: HAHA
38: LOGI	39: DEPP
40: SACK	41: XERO
42: FATZ	43: GULP
44: BAUF	45: ONKO
46: WAPP	47: LINK
48: DRAG	49: AETZ

Lösung zu Mindshadow

get shell - N - enter hut - get straw - S - E - get steel - E -
get vine - W - W - S - E - be vine to rock - drop all -
climb down - enter cave - get rock - dig - get map - E -
climb up - get all - W - N - examine map - N - N - E - N -
E - E - S - S - E - get rum - W - N - N - W - W - S - W - S -
S - S - bang steel with rock - give rum to captain - N - W -
S - hit man - S - get cleaver - N - N - E - S - S - S - W -
cut chain with cleaver - E - N - N - E - E - E - E - S -
search man - get hat - N - W - W - S - buy ploe - N - W -
fish debris - get newspaper - examine newspaper - think
auroran - E - N - buy byword - S - E - N - E - give hat to
woman - E - examine drink - follow man - think tycoon - S -
W - get hat - examine hat - W - N - E - say chandrait -
buy ticket - W - S - S - W - N - N - enter plane - N - W -
booth 11 - search man - drop steel - drop pole - drop
rock - get note - get ID - examine note - think Jared -
examine ID - think bob masters - E - E - N - N - W - W -
N - press button - S - E - E - E - S - S - E - dig - get
leaflet - examine leaflet - W - N - W - W - W - say on
11649 - open box - get gun - give box - E - N - W - W - N -
press button - S - E - N - N - N - E - shoot man -
drop note - get message - examine message - think
wilhelm. Ende!

Lösungsweg "Der Neffe"

W · NIMM PASS · O · O · NIMM RASIERAPPARAT ·
 BENUTZE RASIERAPPARAT · W · OEFFNE HAUSTUER ·
 · N · O · NIMM STEIN · O · N · N · ZERSTOERE
 VORHAENGESCHLOSS · OEFFNE TUE · W · NIMM
 STREICHHOELZER · NIMM SPATEN · O · O · N · O ·
 NIMM GELD · W · S · W · N · SCHWARZBRAUN SIND
 AUCH WIR · N · GRABE GRAB · NIMM UNTERE
 HAEUFTE DES AHNKS · S · S · S · S · W · N · EINEN
 HELM · W · S · S · TRAGE HELM · U · NIMM STANGE · R ·
 · OEFFNE LUCKE · R · NIMM FLASCHE · NIMM
 PERGAMENT · LESE PERGAMENT · U · OELE KUEHL-
 SCHRANK · OEFFNE KUEHLSCHRANK · NIMM WURST ·
 N · N · O · O · O · WURST · O · N · W · NIMM BRETT ·
 NIMM HAMMER · NIMM NAEGL · NAGLE BRETT ·
 NIMM ZUSAMMENGENAGELTE BRETT · O · O · N · O ·
 · LEGE ZUSAMMENGENAGELTE BRETT · (WOHIN?)
 UEBER SPALTE · O · GRABE KREUZ · NIMM OBERE
 HAEUFTE DES AHNKS · W · W · S · W · S · O · O ·
 ZEIGE PASS · N · NIMM FACKEL · ZUEENDE FACKEL · W ·
 · U · W · N · W · N · STECKE AHNK · (WOHIN?) IN
 AUSHOELUNG · J · FEUER · ZUEENDE HOLZ · S · S · O ·
 S · O · R · O · S · GEWONNEN!!!

DIE ZEITMASCHINE II

Nach dem fröhlichen Start des Spieles (leuchtet ja, aber fröhlich?) ruft man als erstes den Kapitan, damit dieser auf einen aufmerksam wird und einen an Bord nimmt. Ist man auf dem Schiff sucht man sich gleich den Weg ins Freie, den man auf folgende Weise findet: Zweimal nach Osten, dann nach Süden, den Hebel benutzen, das Bullauge öffnen und darauf sehen. Dann kann man bequem auf's Bullauge klettern, nach Westen gehen, das Boot untersuchen, die Schnur nehmen und schließlich noch zweimal nach Westen gehen, bevor man die Sträucher untersucht. Dort nimmt man den Ast, geht nach Norden, bindet die Schnur dran und fängt mit dieser Self-Made-Angel einen Fisch. Daraufhin geht's quer durch die Pampa: S, O, N, N. Am Haus angekommen klopft man an und gibt dem Mann den Fisch, woraufhin dieser einen gnädigerweise mit seiner Postlaube mitnimmt. Jetzt geht's erst nach Süden und nach Osten. An dieser Stelle untersucht man die Bank und nimmt die gefundene Uhr an sich. Zweimal nach Westen gehen und sich das Plakat reinziehen. Zweimal nach Osten, nach Süden und nochmals nach Osten. Die Uhr geputzt, bevor man sie verplündert. Das Geld nimmt man sofort an sich, geht nach W, N, W, N und dort an den Schalter. Schnell noch ein Ticket gekauft und genommen. Dann nach Süden, Osten, Süden, Osten, das Geld geben und Schuhe untersuchen. Der Bursche hat einem einen Streich gespielt und man muß erstmal an den Schnürsenkeln zerrn (im Adventure dann ZERRE SCHUHE), bevor man ungehindert nach W, W, N, gehen kann. Dort die Zeitmaschine entdecken, zu ihr hingehen und den Hebel benutzen. Ende

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Alle Atari-er sind deshalb aufgerufen, in ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

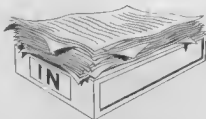
Die Einstelger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einstiegsreihe entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein in

Höhe von DM 20,-

Kennwort
Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

Die Einsteiger-Ecke

make Text

Eigentlich wollte ich heute einige Tips und ein kleines Programm zur Player Missies Technik unter Turbo Basic bringen, aber aus zeitlichen Gründen verschoben wir das auf die nächste Ausgabe. Für diese Ausgabe habe ich wieder ein bißchen in meiner Programmsammlung gewühlt und ein kurzes Listing gefunden, das ich, warum auch immer, einmal geschrieben habe. Texte, die mit diesem Programm geschrieben wurden, werden mal ganz anders auf dem Bildschirm dargestellt. Selbst ein Schreibfehler und eine anschließende Korrektur, erzielen tolle Effekte.

Sie fragen sich wieso???

"make Text" ist ein kleiner Texteditor, der es in sich hat. Wenn Sie das Programm gestartet haben, erhalten Sie eine kurze Erklärung und werden aufgefordert, die Anzahl der Zeichen anzugeben, die Sie nun eingeben möchten. Quittieren Sie nur mit Return, werden automatisch 1500 Zeichen eingestellt. Anschließend gelangen Sie in den Editor. Hier wird nun erbamungslos jedes eingegebene Zeichen festgehalten, auch die Sonderzeichen und Cursorsteuerung. Sobald Sie das Zeichenmaximum erreicht, werden Sie gefragt, ob Sie sich noch einmal anschauen wollen, was Sie geschrieben haben. Hier antworten Sie mit JA oder NEIN, danach wird Ihre Zeichenkette auf Diskette gespeichert (DATTEXT), sowie eine kleine Laderoutine (CURSOR.LST) geschrieben, die Sie später in eigenen Programmen verwenden können. Die Laderoutine muß mit ENTER aufgerufen werden. Sollten Sie mehr Zeichen definiert als geschrieben haben, können Sie mit der Tastenkombination SHIFT-B die Eingabe beenden. Mit der Tastenkombination SHIFT-~ haben Sie die Möglichkeit Pausen zu setzen, die nachher bei der Textausgabe berücksichtigt werden. Diese Kombination läßt den Cursor für ca. 3-4 Sekunden auf dem Bildschirm stehen. Wenn Sie das Listing abgetippt haben werden Sie feststellen, daß man noch einiges verbessern könnte. Zuerst müßte man es einmal optimieren, dann könnte man noch eine Abfrage zur Textspeicherung setzen, sowie einige Traproutinen, damit es auch wirklich wasserdicht wird. Die Einrichtung eines Auswahlmenüs wäre auch nicht schlecht. Ich habe Ihnen nun Idee und Grundgerüst geliefert, den weiteren Ausbau des Programmes sollten Sie nun selbst durchführen.

Bis zum nächsten Mal

Peter Ellert

Listing: Make Text

```

10 GEM M PROGRAMM: Make Text          *
20 GEM M UOB: Peter Ellert            *
30 GEM M (C) 1990                      *
35 GEM M Turbo Basic XL               *
38 GEM
40 GEM ***** PROGRAMM *****
50 GEM IF KEY=0 THEN GOTO 100
60 GEM NEIN.
70 GEM ? (CNV(1)CH) GOTO 100
80 GEM GOTO 100
90 GEM *****
95 GEM *****
110 CLS
120 ? "Sie haben die Möglichkeit, die
130 ? "Anzahl der Zeichen selbst zu be-
140 ? "stimmen"; "Wenn Sie nur RETURN";
150 ? "drucken, hooennen 1000 Zeiche
160 ? "n eingegeben werden."; "Vorzeitiges
170 ? "abbrechen ";
180 ? "der Eingabe"; "Mit <SHIFT-B>.
190 ? "Cureor- Peusen, mit <SHIFT-~>";
200 ? "(Peuse, ca. 3 Sekunden)";
210 T00P 190; "4444444444444444";
220 CLS
230 *****
240 GEM ***** EINGABE *****
250 INPUT ZEICHEN
260 IF ZEICHEN<=0 THEN ZEICHEN=1000
270 CLS : POSITION 10,1; "MAKES";;IP
280 GOTO 40
290 CLS
300 GIM PS(ZEICHEN),00(1)
310 FOR E=1 TO ZEICHEN
320 GET KEY
330 IF KEY=04 THEN EXIT
340 PS(E,E)=CNV(1)CH
350 ? CNV(1)CH;
360 GOTO E
370 *****
380 CLS
390 ? "Wollen Sie Ihre Eingabe noch e
400 ? "inmal"; "sehen bevor sie gespeichert
410 ? "ist? J/N";IPOKE 702,64
420 GET KEY
430 IF KEY<>74 THEN GOTO 300
440 *****
450 GEM ***** MAL ABSCHEIDEN *****
460 CLS
470 FOR E=1 TO LEN(PS)
480 BS=PS(E,E)
490 IP PS(E,E)=CNV(1)CH;IPOKE 100,0
500 ? CNV(1)CH;IPOKE 100,0
510 ? BS;IPOKE 4
520 GOTO E
530 *****
540 GEM M PROGRAMM SCHREIBE M

```

Thema Laufschrift

Sehr geehrter Herr Rätzl

Heute habe ich endlich einmal Zeit gefunden, um Ihnen zu schreiben, was ich schon seit längerem vorhaben möchte. Zunächst möchte Ihnen zu dem neuen ATARI-MAGAZIN gratulieren. Ich finde es sehr gut, daß man sich wieder dem "kleinen ATARI" zuwendet (er hat es ja auch schließlich verdient, und für die großen Brüder existieren sowieso mehr als genug Zeitschriften).

Nun zu dem Laufschrift-Programm aus Heft 5. Für die Kürze war es wirklich sehr praktisch, ich habe mich aber dann doch hingesetzt, um auch eine pixelweise Verschlebung in den Griff zu bekommen, was mir letztendlich auch gelungen ist (das Listing liegt bei).

Zur Erklärung meines Programms:

Ich habe A\$ auf 100 dimensioniert, die Länge kann aber beliebig erweitert werden. Soll ein ganzer Text gescrollt werden, kann dieser in DATA Zeilen und dann folgendermaßen in A\$ abgelegt werden

```
11 DIM B$(120)
13 FOR A=1 TO 77
15 READ B$
17 A$(LEN(A$)+1)=B$
20 NEXT A
```

Für "Zeile" ist die Zeile einzugeben, in der das Scrolling erscheinen soll (in der 1. und in der letzten Zeile ist dies aber nicht möglich).

In Zeile 30 wird der Anfang der Display-List in DL abgelegt. Mit POKE 755,0 wird der Cursor ausgeschaltet (ein mit POKE 755,2). Durch POKE DL+ZEILE+4,22 wird in der vorher festgelegten Zeile das horizontale Feinscrolling in der Grafikstufe 1 eingeschaltet. Des ist natürlich für Grafik 0 sowie 2 möglich. Für Grafik 0 ist der Wert 18, für Grafik 2 ist er 23.

Durch das Einschalten des horizontalen Scrollings benötigt eine Zeile aber mehrere Bytes, so daß unter dieser Zeile der Zeilenanfang verschoben ist (merkt man bei Drücken von BREAK). Aus diesem Grund ist das Scrolling als Grafik 0 - Text nicht so günstig, da hier der Text am Ende der Zeile auseinandergerissen wird.

Mit POKE 54276,X wird festgelegt, um wieviel Bildschirmpunkte der Text in der festgelegten Zeile verschoben werden soll. Für X sind Werte von 0 bis 15 möglich. Die Verschiebung um einen Bildschirmpunkt beträgt dabei aber 2 Punkte in Grafikstufe 8.

In Zeile 70 wird dann der entsprechende Wert gepoket und dann noch eine Pause eingeschoben. Wenn das

```
440 # 5AUFEN
450 ? "A444Programm wird auf B:ette
geschrieen"
460 TRAP 300
470 CLOSE :OPEN NX3,0,X0,"0:CUR500.L5
T"
480 ? NX3;"10 G00PHICS 0:CL0:0IM 0$(
:LEN(P$);":0$(":LEN(P$);":3="":CH0$(34
):CH0$(0):CH0$(34)
490 ? NX3;"15 CL05E:OPEN #1,4,0,")CH0
$(34);":0:DATTEST";CH0$(34);":0:GETMX1,
400(05);,LEN(05):CL05E"
500 ? NX3;"20 CL5"
510 ? NX3;"30 FOR E=1 TO LEN(05)"
520 ? NX3;"40 IF 0$(E,E)=CH0$(74):POU
SE 100:0$(E,E)=CH0$(32):EN0IF"
530 ? NX3;"00 PRINT 0$(E,E);:POUSE 4"
540 ? NX3;"00 GEXT E:E00"
550 CLOSE NX3:OPEN NX1,0,0,"0:00TTEXT
":INPUT #1,000(P$),LEN(P$)
560 CLOSE NX1
570 CL5 :? "A4444Fertig..."
580 E00
```

TIPS FÜR BEGINNER

Break-Teste ausschalten:

POKE 6,104 POKE 7,64 POKE 566,8 POKE 567,0 oder
POKE 566,158

Help-Teste abfragen:

Über die Speicherstelle 732 ist dies leicht zu bewerkstelligen. Folgende Werte:

- = 0 : Nicht gedrückt
- = 17 : Help
- = 81 : Shift + Help
- = 145 : Control + Help

Abgefragt wird das ganze dann mit PEEK(732). Aber Achtung! Die Register werden nicht gelöscht. Oh wenn einmal die 17 drinsteht, dann steht immer die 17 drin. Mit Hilfe des Pokes-Befehles muß die Speicherstelle immer wieder vom Programm aus zurückgesetzt werden.

Testeturklick aus: POKE 731,1

Ladeten aus: POKE 65,0

Testatur sperren: POKE 621,1

Testatur ein: POKE 621,0

Keistort bei Druck auf Reset : POKE 580,1

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Scrolling allerdings zu langsam ist, kann für PAUSE 1 auch folgendes verwenden: FOR P=0 TO 35 NEXT P (hier hilft probieren).

Zeile 90 bewirkt, daß die ersten beiden Zeichen von A\$ an A\$ "angehängt" und dann die ersten beiden Zeichen "abgeschnitten" werden. Nun zur Speicherstelle 753: Wenn eine Taste gedrückt wird, ergibt PEEK(753) immer 3, beim Loslassen ist der Wert dann 2 dann 1 und wenn keine Taste gedrückt ist enthält sie eine 0.

Da der Bildschirm zeitweilig gelöscht werden muß (sonst kommt es zu Überschneidungen des Textes), flackert die Schrift ab Zeilenmitte etwas. Das kann man ausgleichen, indem man zum Beispiel die Farben blinken läßt. Für normale Großbuchstaben läßt sich folgende Zeile einfügen:

```
65 POKE 706, 32+B
```

für inverse Kleinbuchstaben: alle angegebenen Möglichkeiten

65 POKE 711, 64+B können natürlich kombiniert werden und für normale Kleinbuchstaben:

```
65 POKE 709, 192+B
```

für inverse Großbuchstaben ist das nicht zu empfehlen, da deren Farbe der des Hintergrunds in Grafik 0 entspricht, und somit der Hintergrund ständig wechseln würde. Wie oben dargestellt, sind die Farben erst hell und werden dann dunkel. Dies ergibt ein "sanftes" Blinken und ist deshalb am besten geeignet. Man kann das Blinken aber natürlich auch ändern, z.B. für normale Großbuchstaben

```
65 POKE 706, 32+14-B
```

Für die anderen Farbreister erfolgt dies analog: Farbzahl aus den obigen Beispielen +14-B. Das läßt sich wiederum mit den oben aufgeführten Beispielen kombinieren, so daß vielfältige Möglichkeiten entstehen.

Das Programm habe ich in TURBO-BASIC geschrieben, es ist aber mit minimalen Änderungen auch im ATARI-BASIC lauffähig.

Mit freundlichen Grüßen Ihr

Alexander Blacha

Listing

```
10 DIM A$(100),ZEILE=12
20 A$="" *** DAS IST EIN laufschrift - demo. ABRUCH
DURCH tastendruck.
25 GRAPHICS 0:L=LEN(A$)
30 DL=DPEEK(560)
```

```
35 POKE 755,0
```

```
40 POKE DL+ZEILE+4,22
```

```
50 CLS .POKE 54276,15 POSITION 0,ZEILE:1:7
A$(1,22)
```

```
60 FOR B=14 TO 0 STEP -1
```

```
65 POKE 709,192+B.POKE 711,64+14-B
```

```
70 POKE 54276,B:PAUSE 1
```

```
80 NEXT B
```

```
90 A$(L+1)=A$(1,2):A$=A$(3)
```

```
100 IF PEEK(753)=0 THEN GOTO 50
```

```
110 GRAPHICS 0
```

Tips & Tricks

Walter Herr Rätz,

Ich möchte hiermit auf ihr Schreiben antworten, das ich vor kurzem erhalten habe. Hiermit bestelle ich auch gleichzeitig die aktuelle Ausgabe des ATARI-Magazins und gebe auch noch eine Kleinanzeige auf, 15,-DM habe ich beigelegt. Außerdem sende ich Ihnen hiermit noch einige Tips und Tricks für den ATARI zu, vielleicht können Sie den einen oder anderen in der entsprechenden Rubrik abdrucken.

Mit GRAPHICS A+32 (ohne Textfenster A+48) holt man die Grafik aus dem Bildwiederholungspeicher. A ist die zuletzt verwendete Grafikart. Das funktioniert nach GR.0, BREAK und RESET. Anwendungsbeispiel: Wenn man z.Bsp in GR 8 ein Bild entwirft, kann man zwischendurch in GR 0 umschalten und danach das vorher entworfene Bild wieder mit Gr 40 auf den Bildschirm holen und weiter bearbeiten.

```
POKE 622,127 : GRAPHICS 0
```

ermöglicht das Fein-Scrolling z.Bsp. beim LISTen. Normalzustand wieder durch POKE 622,0

```
PEEK(136)+PEEK(137)*256
```

= ist die Anfangsadresse des BASIC-Programms

Den STRING\$ Befehl, mit dem man eine Zeichenkette das gleiche Zeichen in beliebiger Zahl zuweisen kann, ohne das Zeichen z. Bsp. 40 mal abtippen zu müssen, gibt es leider nicht im ATARI-BASIC. Mit einem kleinen Trick läßt sich diese Funktion aber künstlich erzeugen

```
10 DIM A$(80)
```

```
20 A$=""
```

```
30 A$(80)=A$(2)=A$
```

TIPS & TRICKS - LISTINGS

Nun besteht A\$ aus 80 Sternen und kann überall im Programm eingesetzt werden.

Durch PEEK(53770) erhält man eine Zufallszahl von 0 bis 255

Durch POKE 755,6 steht der Text in GR 0 auf dem Kopf. Normale Schrift wieder durch POKE 755,2

Mit freundlichen Grüßen

Alexander Blache

Zentrierung von Strings

Hallo Atari User!

Heute möchte ich mal einen kleinen Beitrag zur Rubrik Tips & Tricks geben. Mir ist bei einiger PD-Software oder auch bei Diskline-Programmen aufgefallen, daß Stringeingegeben an den Bildschirmrand oder nicht gut zentriert auf dem Bildschirm gebracht werden. In Basic gibt es einen ganz einfachen Weg. Dazu habe ich ein kleines Demo-Programm geschrieben. Die wichtigsten Anweisungen stehen in den Zeilen 150, 170 und 190

- In Zeile 150 erfolgt die Stringeingabe.
- In Zeile 170 wird die halbe Stringlänge ermittelt.
- In Zeile 190 wird die Bildschirmposition errechnet

190 B=19-A: Die "19" steht für die Hälfte der horizontalen Bildschirmpositionen. A steht für die halbe Stringlänge. In B wird die horizontale Position abgelegt. Alles klar?

Das kleine Demo ist nur eine Anregung, und keine perfekte Lösung. Zum Schluß noch einen kleinen Tip: Ladet das Programm in Turbo-Basic und ändert folgenden Zeilen:

- Zeile 120 CLS:GRAPHICS 8
- Zeile 125,135 145 und 210 löschen
- Zeile 170 A=INT((LEN(A\$)*8)/2)
- Zeile 190 B=159-A:C=C+8
- Zeile 200 COLOR 1:TEXT B,C,A\$
- Zeile 220 IF C=19*8 THEN CLR:GOTO 110
- Zeile 230 GOTO 130

viel Spaß wünscht Euch

Jens Neubauer

Listing 1

```
10 -----
20 REM DEMO-PROGRAMM zum zen-
30 REM trieren von Strings auf
40 REM dem Bildschirm.
50 -----
60
70 REM von: Jens Neubauer
80 REM Tunnelstrasse 12
90 REM O-1200 Frankfurt (Oder)
100 -----
110 DIM A$(35):C=5
120 ? " "
125 POSITION 4,0
130 ? "Geben Sie einen String ein!"
135 POSITION 4,1
140 ? "Bis zu 35 Zeichen."
145 POSITION 4,2
150 INPUT A$:REM Stringeingabe
160 REM halbe Stringlänge ermitteln
170 A=INT((LEN(A$)/2)
180 REM Bildschirmposition errechnen
190 B=20-A:POSITION B,C:C=C+1
200 ? A$
210 POSITION 4,2.?"
220 IF C=22 THEN 110
230 GOTO 125
```

Listing 2

```
10 -----
20 REM DEMO-PROGRAMM zum zen-
30 REM trieren von Strings auf
40 REM dem Bildschirm.
50 -----
60
70 REM von: Jens Neubauer
80 REM Tunnelstrasse 12
90 REM O-1200 Frankfurt (Oder)
100 -----
110 DIM A$(35):C=5
120 CLS:GRAPHICS 8
130 ? "Geben Sie einen String ein!"
140 ? "Bis zu 35 Zeichen."
150 INPUT A$:REM Stringeingabe
160 REM halbe Stringlänge ermitteln
170 A=INT((LEN(A$)*8)/2)
180 REM Bildschirmposition errechnen
190 B=159-A:C=C+8
200 COLOR 1:TEXT B,C,A$
220 IF C=19*8 THEN CLR:GOTO 110
230 GOTO 130
```

STERNE-ROUTINE

von Frederik Holst

Diese kleine Routine bewirkt einen ansehnlichen Effekt. Nachdem man das Programm im ATMAS-II assembliert und abgespeichert hat, kann man es im Turbo-Basic einladen.

Die Routine sucht sich den Anfang der Displaylist selbst und setzt im ersten Byte das Bit für den DLI Interrupt. Will man den Interrupt an einer anderen Zeile starten, so ruft man das Programm statt einem Mal gleich zweimal auf, setzt dann das DLI-Bit wo man will und ruft dann das Programm nochmals auf.

Wenn man IO-Operationen starten will, so muß man den DLI während dieser Zeit mittels POKE \$D40E 64 ausschalten, danach kann man ihn mit POKE \$D40E,192 wieder einschalten.

Ab \$8000 sind die Anfangspositionen der Sterne gespeichert. Für Fortgeschrittene ist es daher kein Problem, diese durch einen VBI um einen oder zwei nach rechts oder links zu verschieben, sodaß sich die Sterne bewegen.

In der nächsten Ausgabe bringe ich dann eine Version, die mehrschichtig wie z.B. bei WARHAWK läuft.

Zum Prinzip des Programms: Wie schon gesagt werden Zufallswerte am \$8000 abgelegt. Der DLI best diese nacheinander ein und setzt Zeile um Zeile ein einziges Mäxle an die jeweilige Position.

Da der DLI 220 Zeilen lang ist, wird sehr viel Rechenzeit benötigt. Interessant ist es, wenn man die Zeile STA \$D40A wegläßt, bzw. wenn man davor ein STA \$D012 einsetzt.

Listing: Sternen Programm

```

ORG $A800

PLA

LDX #0
LDA 53770
STA $8000,X
INX
BNE A
LDA 560
STA B2+1
STA C2+1
LDA 561
STA B2+2
STA C2+2
LDA $FFFF
ADC #128
STA $FFFF
LDA #DLI:LO
STA 512
LDA #DLI:HI
STA 513
LDA #192
STA $D40E
LDA #3
STA 53277
LDA #34
STA 559
LDA #15
STA 704
RTS
PHA
TXA
PHA
LDX #0
LDA $8000,X
STA $D40A
STA $D004
INX
CPX #220
BNE B
LDA #0
STA $D004
PLA
TAX
PLA
RTI

MERK DFB 0

```

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven
Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"
erst richtig interessant!!!

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Kennwort: Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Diskmaster

Stellungnahme zum Disk-Master Test (ATARI magazin 6/92)

Eine kleine Korrektur zum Disk-Master Test von Hans Joachim Brettschneider. Natürlich kann man auch Formate analysieren, die mit dem Disk-Master erstellt wurden. Diese Funktion dient schließlich hauptsächlich der Überprüfung der eigenen Formate. Mit dem Disk-Master können jedoch so harte Kopierschutze erstellt werden, die nicht mal mehr mit ihm selber analysiert werden können (z.B. der Kopierschutz der AMC-Soft).

Daß man Single und Enhanced Density nicht miteinander mischen kann, ist klar, da eine Spur entweder nur im FM- oder im MF-M-Aufzeichnungsverfahren formatiert werden kann.

Eschborn, 12.7.92

Florian Baumann, CDI

Leserfragen

Thomas F. Backe, Ilmenau:

Da ich für meine Schreibarbeiten ausschließlich SAM-Texter benutze, wollte ich zum Kopieren meiner Texte sinnigerweise das SAM-Copy benutzen. Leider passiert bei großen Datenmengen folgender Fehler:

- Der Bildschirm wird zerstört
- Kopiervorgänge von und zur RAM-Disk funktionieren nicht einwandfrei
- Ein Umschalten bei 2 XF551 von D1:Lesen auf D2:Schreiben klappt nicht

Wenn ich nur einzelne Files kopieren kann, die in den Speicher hineinpassen, kann ich auch gleich in DOS gehen: Dies ist zwar nicht so komfortabel; sicherer auf jeden Fall...

Antwort von HS:

Die von Ihnen beschriebenen Effekte hat bisher noch kein User an mich gemeldet. Allerdings hatte ich selbst

schon einmal diese Probleme mit SAM-Copy, jedoch nur in Zusammenhang mit einer installierten RAM-Disk. Da die SAM-Systemdisk beim Booten automatisch die RAM-Disk installiert, klappt das also wohl nicht so gut. Eine Abhilfe ist 'RAMDISK.COM' von der Systemdisk zu löschen, wenn man's nicht braucht. Eine Erklärung für dieses Manko ist, daß ich zum Zeitpunkt der Programmierung von SAM-Copy nur einen 800XL ohne Ramdisk besessen habe.

Mit der XF551 konnte ich das Programm bisher nicht testen, weil ich keine solche Floppy besitze (schon gar nicht 2 Stück). Mit der 1050 klappt die Unterstützung mehrerer Floppies soweit es meine Tests ergeben haben aber einwandfrei. Eventuell funktioniert die Floppyhebelabfrage mit der XF551 nicht, dies kann jedoch mit dem SAM-Patcher-Programm behoben werden.

Wolfgang Beer, Magdeburg:

Ich würde gerne wissen, ob man bei SAM mit einem anderen DOS arbeiten kann als mit DOS 2.5 und zwar um auch die Doppelte Schreibdichte nutzen zu können.

Antwort von HS:

Leider muß ich Ihnen aber sagen, daß es zunächst einmal nicht möglich ist, SAM mit einem anderen DOS als DOS 2.5 zu betreiben. Sie sollten andere DOS-Versionen (es gibt ja noch eine ganze Menge) aber durch-

aus mal ausprobieren. Dabei sollten Sie darauf achten, daß jeweils nur möglichst wenige Buffer und Laufwerke angemeldet sind.



Dazu brauchen Sie aber nicht jedesmal an der Systemdisk herumzubasteln, sondern Sie booten einfach das gewünschte DOS, legen dann die SAM-Disk ein und laden dann AUTORUN.SYS. Meine Versuche ergaben, daß es mit dem Turbo-DOS von ReiterShen grundsätzlich klappt. Das Hauptprogramm und der Texter scheinen zu funktionieren. Inwieweit andere Teile laufen, können Sie ja dann selbst ausprobieren. Ich befürchte, daß der Painter und die Accessories nicht zum SAM zurückkehren können, denn ein weiteres Problem ist die zugegebene unsaubere Methode, wie SAM manchmal selbst einen RESET auslöst, die auch auf DOS 2.5 abgestimmt ist. Benutzen Sie allerdings nur den Texter und das Hauptprogramm, so läuft SAM das nicht. Daran würde es also in diesem Fall nicht scheitern.

Interfaceprobleme

Im letzten AM schrieb Herr Stefan Pydde, daß er Probleme mit SAM und seinem LC-10 bzw. dem Interface hat.

Ich habe auch schon einmal Probleme mit meinem Interface erlebt. Ich hatte schon ein ähnliches Problem mit meinem Interface. Nachdem ich mir eine Ramdisk in meinen 800XL eingebaut hatte, konnte ich mit eingestecktem Interface nicht mehr booten, der Bildschirm blieb nach dem Einschalten einfach schwarz. Zog ich das Interface aus dem Rechner heraus, so setzte automatisch das Beep-Beep des Bootvorgangs ein.

Aufruf an alle Leser

Diese Seite soll der Kommunikation zwischen den XL-XE-Usern dienen.

Schreiben Sie uns einfach was Ihnen auf dem Herzen liegt.

Sollten Sie zu den hier abgedruckten Fragen eine Antwort wissen, schreiben Sie einfach diesen Usern, Sie werden für Ihre Antwort dankbar sein.

Kommunikationsecke - Leserecke

Da dies auch bei anderen Peripheriegeräten auftrat, z.B. Cartridges oder die Maus, und nach einer Anwärmpause des Computers wieder verschwand, nahm ich an, daß der Rechner nicht genügend Strom bekam. Ich habe also mein Netzteil gegen ein stärkeres ausgetauscht und seitdem werde ich nicht mehr von solchen Problemen belästigt.

Ich hoffe, Ihnen geholfen zu haben.

Florian Beumann

Interrupt

Ich interessiere mich seit einiger Zeit für die Interrupt-Programmierung. Bei der DLI's oder VBI's gibt es keine Probleme. Jetzt meine Frage: Ist es möglich, vom Joystick aus, einen Interrupt auszulösen und auf ein eigenes Programm zu verzweigen? Vielleicht ist es einmal möglich, einen Beitrag zum Thema Interrupt-Programmierung im ATARI-Magazin zu veröffentlichen. Wer kann mir bei meiner Frage weiterhelfen. Meine Adresse ist Jens Neubauer, Tunnelstraße 12, O-1200 Frankfurt/Oder

Kindergartencomputer

Betrifft: Bemerkung über "Kindergartencomputer"

Sehr geehrter Herr Rätz,

ich habe mit großem Interesse die heftigen Reaktionen über die abfällige Bemerkung des Herren XYZ gelesen.

Nun möchte ich auch meinen Senf dazu beisteuern.

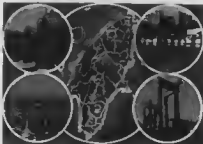
Ich habe 1984 mit dem 800 XL angefangen mich mit Computern zu beschäftigen. In den Jahren 1988-89 wurde ich umgeschult (aus gesundheitlichen Gründen) zum Datenverarbeitungskaufmann.

Inzwischen habe ich mit PC's, XT's, AT's unter MS DOS, im Netzwerk und unter UNIX gearbeitet. Eine kurze Exkursion führte mich in die Welt des ST, und in den Bereich der GroßEDV.

Aus meiner heutigen Sicht ist der 800 XL immer noch ein sehr leistungsfähiger Computer, dessen Möglichkeiten noch lange nicht an ihren Grenzen sind.

Zu einer Zeit, als IBM die Welt noch mit seinen Datenmonstern im handlichen Wandschrankformat beglückte - heute immer noch - war der 800 XL und seine Brüder der erste kompakte Computer, der ein solch breites Spectrum an Leistung bot. Sein integriertes Basic weist bereits sehr viele mathematische Funktionen auf, die zu dieser Zeit gerade in wissenschaftlichen Taschenrechnern eingebaut wurden.

Der 1974 entwickelte 6502 Chip verhilft den XL und XE Typen immer noch zu respektablen Ergebnissen. manches PC Programm bietet weniger Grafik, und für "Wald und Wiesenanwendungen" wie z.B. Textverarbeitung oder Buchhaltung benötigt man nun wirklich keinen 386er mit 25 Mhz.



Beim Programm "Universal military simulator" benötigt ein XT, wenn man gegen ihn spielt bis zu 25 Sekunden um seine Strategie zu errechnen.

Für mich bleibt der 800 XL ein Bindeglied zwischen den alten Großanlagen und den Megabyte Rennern unserer Gegenwart. Seine Leistungsfähigkeit, seien es nun Farbe, Sound oder Befehlsspectrum des eingebauten Basic machen ihn heute noch zu einem bemerkenswerten Stück Computergeschichte, ein Stück das heute noch

nichts von seinem Reiz verloren hat.

Ich für meinen Teil habe meinen PC inzwischen "eingemottet" um mich intensiver mit dem "wunderbaren Oldtimer" zu beschäftigen.

Die Möglichkeiten sind noch lange nicht ausgeschöpft, der neue Forth Compiler erscheint mir sehr zukunftsweisend, eine Verbesserung der Bildschirmauflösung scheint jedoch dringend geboten, wenn wir uns nicht weiterhin auf CGA-Kartenniveau bewegen wollen.

Zum Schluß sei noch festzustellen, das die XL, XE Serie durch dieses Management und halbherziges Marketing viele Jahre auf dem Markt ein Nischendasein führte - schade darum.

Thomas Teumer

Stardust

Werte Damen und Herren,

Ich hätte mal eine Frage. Wieso läuft das Programm "STARDUST" (aus dem 2. Atari magazin) nicht? Ich komme jedesmal nur bis Zeile 7. Liegt es eventuell an einem Druckfehler? Ist dieses Programm nicht für den Atan 130XE geeignet? Übrigens vielen Dank dafür, daß Sie meine Frage nach Teilen für den 1027 Drucker veröffentlicht haben! Nun habe ich endlich 2 Adressen bekommen. Bitte geben

Sie mir auch eine Kundennummer, damit ich mal was bei Ihnen bestellen kann. Vielen Dank Mirko Meißner

PPP: Das Programm ist in Turbo-Basic geschrieben. Der einzige mir bekannte Fehler befindet sich in der Zeile 60. Sie lautet richtig:

60 for S=12 to 0 step -0.2:poke \$D203,160+S

Im Heft wurde leider das Minuszeichen vor 0.2 vergessen.

Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben
ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken,
einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge han-
delt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisauusschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Jim Courier!

Die neue Preisfrage: Wer gewann olympisches Gold 1992 beim Hochsprung der Frauen?

Einsendeschluß ist der 3. Oktober 1992

Achtung: Da die Teilnahme in der Urlaubszeit sehr gering war, gibt es diesmal nur 9 Gewinner.

Die Gewinner des letzten Preisauusschreibens:

Den Gutscheine in Höhe von DM 100,- schicken wir an
Reinhardt Hantke

Die nächsten 4 Gutscheine in Höhe von DM 25,- gehen
an: Volker Matzat, Peter Dell, Uwe Hauter, Robert
Ernstberger.

Je 2 PD-Disketten gehen an: Thomas Herscheid, Wolf-
gang Lampe, Ulrich Thiele, Rüdiger Scholz.

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutscheine im Wert von DM 100,-
- 2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 25,-
- 6.-20. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Wir verlosen auch einen Sonderpreis:

Die Qtec-Maus

Füllen Sie einfach den Fragebogen aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Nun folgt noch mein Beitrag zur Kommunikationsecke:

Sprite-Blockverschiebung

Woher bekomme ich eine Routine im TURBO BASIC (evtl. MC-Unterprogramm) für eine SPRITE-BLOCK-VERSCHIEBUNG (im Graphics 15, Größe wählbar)? Für mein nächstes großes GAME-Projekt benötige ich solch eine Routine, die ähnlich der PLAYER-MISSILE-TECHNIK ist.

Soundspezialist

Desweiteren fehlt in unserer Programmier-Gemeinde ein SOUND-SPEZIALIST. Interessenten schicken bitte ein Werk aus Ihrer Produktion (MUSIK-STÜCK oder gute SOUND-EFFEKTE) an meine Adresse. Wenn mir etwas besonders zusagt, könnte der Programmierer vielleicht ein neues Mitglied in unserem DD-CLUB werden.

Falk Möckel, Schulstr. 1a, O-7401 Windischleuba

PPP: Außerdem hast du nach deiner aktuellen Kundennummer gefragt. Die Mitgliedsnummer, die du zuletzt erhalten hast, ist auch die aktuelle Kundennummer. Viele haben sich schon gewundert, warum sich diese Mitgliedsnummer immer bei einer Verlängerung ändert. Dies ist einfach zu beantworten, denn einige User verlängern ihre Mitgliedschaft nicht, bleiben aber dennoch Kunden. Aber Sie haben nicht mehr den Vorteil beim Einkauf von Soft- und Hardware. Damit wir nicht durcheinander kommen, vergeben wir bei jeder Verlängerung eine neue Mitgliedsnummer.

Einzelblattelzug

Sehr geehrter Herr Rätz,

könnten Sie noch folgendes im Atari magazin 6 veröffentlichen:

Wer von Ihnen weiß, wo ich noch für meinen Drucker EPSON LX 400 einen Einzelblattelzug bekomme?

Ich würde mich freuen, wenn Sie es noch in diesem Heft veröffentlichen

könnten. Sonst muß ich solange warten, bis zur nächsten Ausgabe.

Josef Lianing

PPP: Leider hat es nicht mehr für die Ausgabe 6/92 gereicht. Die Anzeige kam 4 Tage zu spät bei uns an. Bitte beachten Sie den angegebenen Anzeigenschluß im Kleinanzeigenteil. Dies ist der Termin, der das Erscheinen der Anzeige im nächsten Heft auf jedenfall garantiert.

Was den Einzelblattelzug anbelangt, haben wir ja bereits Kontakt mit Ihnen aufgenommen. Diesen können Sie auch über uns bestellen.

Leserbrief

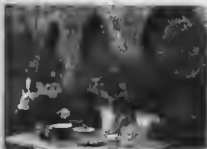
Betreff Kommunikationsecke

Liebe Freund!

Nirgendwo ist der Zusammenhalt größer, wie bei uns "kleinen" Atariern. Wir fühlen uns zusammengehörig wie eine Familie. Durch den Austausch von Informationen erweitert jeder Einzelne von uns sein Wissen um den Computer. Als Lernhilfe

dienen dabei nicht nur Tips & Tricks, sondern in hohem Maße auch Programm Listings. Deshalb bitte ich alle Turbo-Basic- und Quick-Programmierer: bringt Eure Programme nicht als Compilats (auch wenn sie in Turbo-Basic schneller laufen) und verseht sie auch nicht mit einem Listschutz. Ich würde es auch begrüßen, wenn in der Rubrik Tips & Tricks zu Programmen Stellung genommen bzw. Vorschläge gebracht würden,

wie z.B. ein bestimmter Programmtteil schneller ablaufen oder der Programmcode verkürzt werden könnte. Ich finde es auch nicht anstößig, fremde Programmtteile (Bilder, Fonts u.dgl.) in eigene Programme zu übernehmen, doch sollte man fairerweise in einem Vorspann auf den Autor und die Herkunft dieser Programmtteile verweisen (Heft, Disk). Mit Besorgnis dagegen verfolge ich die Entwicklung in Richtung Kopierschutz. Einerseits fühlen wir uns wie eine große Familie und demonstrieren Zusammengehörigkeit, andererseits wird innerhalb dieser Familie die Forderung nach ultimativem Kopierschutz erhoben (siehe Diskmaster). Also ich persönlich würde es mir sehr überlegen, derartig geschützte Software zu kaufen. Als ich meine Anlage einmal derart ungeschickt gruppierte, daß die Strahlung des Monitors die Arbeit der Diskettenstationen und somit den Datentransfer beeinflusste, wurden dabei einige Disketten zerstört. Es wäre für mich sehr bedauerlich, wenn dies die Originale gewesen wären. Aus diesem Grunde



arbeite ich nur mit Sicherheitsdisketten. Sollte der Kopierschutz vorangetrieben werden, so ersuche ich den Verlag, die kopiergeschützten PPP-Angebote (z.B. Shogun Master) entsprechend zu kennzeichnen oder im Praxistest darauf hinzuweisen. Selbstverständlich ist eine Gemeinschaft keine Einbahn. Ich rufe deshalb alle Mitglieder und Freunde des Atari-Magazins auf, Originale nur für Siche-

Diskussionsthema

Wie ist Ihre Meinung zu

Raubkopien?

Schreiben Sie uns Ihre Erfahrung und Meinung über dieses Thema!!!

Kommunikationsecke - Leserecke

rungszwecke zu kopieren. Leben und leben lassen, solange wir unseren Verlag unterstützen, solange wird auch unsere kleine, verschworene Gemeinschaft bestehen. Abschließend möchte ich mich für die Sommermonate verabschieden. Auf mich wartet ein sanierungsbedürftiges Häuschen im Lande. Hoffentlich produziert die Mischmaschine keinen ERROR 139.

Mit herzlichen Grüßen Alfred Zünger

Wenn ihr im Atari-Magazin meinen Namen anwählt, so laßt bitte das "Herr" weg. Ich fühle mich regelrecht als Außenseiter.

Betr.: Schummelpokas

Über Erfahrungen kann ich nicht berichten. Ich bin mit Markus Rösner jedoch völlig einer Meinung.

PPP: Was Programme mit Kopierschutz anbelangt, haben wir nur wenige in unserem Angebot. Es handelt sich dabei um Gigablast, Shogun master und Sherlock Holmes. Alle Programme haben wir von den Herstellern so geliefert bekommen, unter der Voraussetzung den Kopierschutz auf den Disketten nicht zu verändern. Ansonsten hat PPP über die letzten Jahre keinen Kopierschutz verwendet.

Gemischtes

Sehr geehrte Damen und Herren,

zuerst einmal möchte ich mich entschuldigen, daß ich so lange nichts mehr bei Ihnen bestellt habe. Aber ich hatte einen Verkehrsunfall und war deshalb nicht in der Lage, mich mit dem Computer zu befassen. Sehnsüchtig erwarte ich aber immer das neue ATARI-Magazin.

Schon das alte ATARI-Magazin war immer eine Fundgrube in Sachen Tips, Tricks und fundiertem Fachwissen. Das neue Magazin knüpft hier nahtlos an, es ist sogar noch besser, da hier nur der kleine ATARI im Mittelpunkt steht. Aufgeregt hat mich der Herr XYZ mit seiner Aussage, der

XL sei ein Kindergartencomputer. Ob er wohl je einmal mit einem XL gearbeitet hat. Natürlich ist der kleine in Sachen Geschwindigkeit, Auflösung, Grafik, Sound den neuen Computern unterlegen. Es gibt aber genug Programme, die zeigen, daß es eine Frage des Programmierens ist, was aus der Maschine herauszukitzeln ist. Und da kann es der XL mit vielen Programmen der neuen Rechner aufnehmen.

Der kleine ATARI versprüht auch einen gewissen Charme, dem sich kaum einer entziehen kann. Er ist sozusagen in den vielen Jahren ein festes Mitglied in der Familie geworden. Prolifrogrammierer verdanken dem XL ihre Künste, er war das Sprungbrett. Und es gibt viele von ihnen, die etwas wehmütig an die gute alte Zeit zurückdenken. Auch ich sitze nicht tagtäglich am kleinen XL, aber von Zeit zu Zeit zieht es mich magisch zu ihm.

Nach der qualifizierten Aussage dieses Herrn XYZ zu schließen, besitzt er den ST nur deshalb, um seiner Umwelt zu demonstrieren, was für ein schlauer, Kerl er ist.

Lassen Sie sich auch nicht von den ewigen Nörglern die Lust an der Gestaltung dieses Magazins nehmen.



Die Seitenzahl, das Niveau und der Preis gehen in Ordnung. Leute, die alles besser wissen, gibt es in allen Bereichen des Lebens; meist selbst von Erfolglosigkeit geprägt, versuchen sie die Leistungen anderer herabzuwürdigen.

Nun ein paar Worte zu den Schummelpokas. Hillestellungen, die Tips zum Weitermachen sind, finde ich sehr gut. Hilfen, die man nur nachspielt, ohne selbst denken zu müssen, sollte man nicht mehr geben.

Auch Pokes für unendliche Leben, Kollisionsabschaltung finde ich nicht gut, da sie den Reiz eines Spiel völlig kühlen. Um es einmal bildlich zu sagen, Frauen sind doch auch erotisch je mehr sie raffiniert verhüllt haben, denn es ist der Reiz des Verborgenen, mehr sehen zu können. Aber das muß jeder selbst entscheiden können. Deshalb bringen Sie ruhig weiter Schummelpokas, wer sie nicht mag, kann ja weiterblättern.

So zum Schluß habe ich noch einige Fragen:

Ladeprobleme

Bei meinem XL (Floppy XF 551) habe ich folgendes Problem: Ich boote das XL normal, rufe dann vom ATARI-BASIC das DOS 2.x auf. Mit -L- lade ich dann verschiedene Programme (meist Spiele) aus Zeitschriften (Happy Computer). Nach dem Laden funktionieren diese überhaupt nicht oder nicht richtig. Diese Spiele sind ARAX, CREEP, PAVER, THINK & WORK. Nun das Kuriosum: Boote ich gleich beim Einschalten das TURBO-BASIC, gehe dann ins DOS 2.x und lade mit -L- diese Programme dann laufen diese normal. Wer kann mir dies erklären?

Auch das Spiel "The Mad Merble Maze" ist mit der AMD abgetippt, läuft aber nicht bei mir. Wo kann der Fehler liegen?

Wer mir weiterhelfen kann, schreibt bitte an: Herrn Handloicke, Hersfelder Str. 21, 6435 Oberaula.

Kommunikationsecke - Leserecke

Antwort

Werte Redaktion des ATARImagazin

In der Ausgabe 6/92 fand ich eine Anfrage von Stefan Pydde. Dann ging es um Probleme bei Benutzung eines STAR LC10, S.A.M.-Texter und der Datenübertragung durch ein Centronics-Interface. Ich benutze schon geraume Zeit folgende Geräte:

1" 130XE (320KB), 2" XF551, 1" XC12, 1" STAR LC20, 1" Centronics-Interface (Compy-Shop) und 1" Commodore 1802 Colormonitor.

Bei S.A.M. hatte ich bisher nur Probleme mit dem Multitile-Copy. Einer der Programmierer konnte helfen (RAMDISK.COM löschen Funktion i.O.).

Mit dem Centronics-IF sieht es etwas anders aus. Beim Einschalten des XE nach längerer Pause bootete das System problemlos. Falls ich aber ein resettestes Programm durch Ausschalten verließ und nach etwa 4-5 Sekunden den XE erneut einschaltete, land ich mich in Sekundenbruchteilen entweder im BASIC oder im Selftest-Modus wieder.

Ein sicheres Booten war auch mit mehr als 10 Sekunden Wartezeit nicht möglich. Ich habe deshalb das IF-Gehäuse geöffnet und fand neben dem Quartz 4 Kondensatoren. Diese waren alle mit 16p beschriftet.

Bei einem ATARI-Kollegen aus der Bekanntschaft konnte ich ein anderes IF ansehen und stellte fest, daß dann 2 Kondensatoren mit 1 Mikrolad eingesetzt waren. Nach Austausch der dem EPROM (2764) am nächsten liegenden C's funktionierte das Interface nun einwandfrei.

Nun genügen auch die von ATARI angegebenen 4-5 Sekunden zwischen Aus- und Einschalten des Computers, um problemlos zu Booten.

Bei Einbau von Elyt-C's bitte darauf achten, daß die Kennzeichnung des

Pluspoles zum EPROM zeigt. Ich übernehme keinerlei Haftung für die Arbeiten am IF und für den Verlust der Garantie für dieses IF

Verwirrung stiftete meinerseits die Aussage zu ULTRACOPIER. Ich habe im Katalog gelesen, daß dieses Programm auch mit Speedy- und Happy-Floppies arbeitet und angenommen, daß man mit der XF551 und der normalen 1050 ebenso damit arbeiten kann. Nach der Antwort auf eine Anfrage von C. Lorenz im AM 6/92 stimmt dies aber nicht. Somit habe ich also am 30.06.92 ein für mich völlig sinnloses Programm bestellt, weil im Katalog diese Einschränkung nicht vermerkt war. Ich bitte deshalb, wenn möglich, bei Absendung der Waren an mich den Ultracopier nicht mit zuzuschicken. Ansonsten bitte ich um die Möglichkeit der Rücksendung an PPP. Viele Grüße sendet Ihnen

Thomas F. Backe

3 Fragen

Ich habe ein Problem oder mehrere:

1. Der LDS Freezer ist nicht ok, oder wie lade ich die AMC Soft wegen Sicherheitskopien?

2. Es handelt sich um Bibi-Dos. Ich habe das DOS zusammen mit der Speedy 1050 erworben. Jetzt fehlt mir für die Version 6.4, die auf der Diskette ist, die nötige Beschreibung.

3. Im meinem 130XE ist das Modul Action eingebaut, aber ich kann ohne Unterlagen nicht viel damit anfangen.

PPP: Die Programme vom AMC-Verlag sind mit einem hartnäckigen Kopierschutz versehen. Hier werden Sie keine Chance haben sich eine

Sicherheitskopie anzulegen. Aber soweit ich informiert bin, gibt der AMC-Verlag längere Zeit Garantie auf seine Produkte.

Laut Aussage des Vertreibers ist die Anleitung im Handbuch für alle drei DOS-Versionen gleich. Auf der Diskette befinden sich folgende Versionen 5.4N, 5.4F und 6.4

Zum Action-Modul kann ich Ihnen auch nicht weiterhelfen. Vielleicht nimmt ein anderer User mit Ihnen Kontakt auf.

Wer also zum Thema Action weiterhelfen kann, soll doch bitte mit Herrn Cic Zvonko, Uhlbacher Str. 32, 7000 Stuttgart 61, Kontakt aufnehmen.

Austro-Text/Baae

Herr Hoiger Pendl hat einige Fragen.

Ich arbeite am 800XL nur mit Austro-Text und AustroBase. Kann ich mit dem Turbo-Link die Daten in den ST spielen und dort weiterverarbeiten. Für ST gibt es aber kein Austro.

Was kostet die Floppy 2000?

Kann ich die 256KB Erweiterung mit Austrotext nutzen? (Mehr als 7 Seiten gehen nicht in ein File, da wäre eine Erweiterung sehr praktisch.

PPP: Ihre Texte müssen im ASCII-Format vorliegen, denn können Sie diese ohne Probleme mit dem Turbo-Link auf den ST überspielen, und dort mit jedem Textverarbeitungsprogramm weiterverarbeiten

Der Preis der Floppy (auch für die II-Generation) ist immer noch DM 429,-

Die Ramerweiterung wird nicht von Austrotext unterstützt.

WICHTIG!!!

Bitte schicken Sie längere Briefe nicht handgeschrieben. Sie erleichtern uns die Arbeit, wenn Sie uns längere Texte entweder im ASCII-Format auf Diskette, oder auf einem guten Computerausdruck mit normaler Schrift an uns senden. Vielen Dank!

Kommunikationsecke

Qtec-Maus

Im Januar 1992 bekam ich von PPP meine bestellte Qtec-Maus geliefert. Die Erprobung mit dem Programm S.A.M. ging in Ordnung. Nachteilig ist jedoch der Mangel an Programmen, die mit der Maus arbeiten können. Auch die Beiträge im ATARI magazin 6/88 und 5/92 bringen da nur wenig Hilfe, da für den Normal-User die Einbindung in kommerzielle Programme so gut wie unmöglich ist.

Deshalb habe ich für mich eine Hardwarelösung entwickelt und aufgebaut, welche die Maussignale so umsetzt, daß dem Computer ein Joystick simuliert wird. Es ist keinerlei zusätzliche Software nötig und die Maus arbeitet anstatt Joystick mit jedem Programm zusammen.

Die Materialkosten zum Aufbau, einschließlich Gehäuse betragen bei Conrad-Elektronik knapp 25,- DM. Also eigentlich ein interessantes Selbstbaubjekt, das sicherlich auch anderen Usern nutzen kann.

Wer also Interesse an der Beuanleitung, am Schaltplan und an der Einzelteiliste hat, soll mir 5,-DM in Briefmarken schicken. Die Infos gehen Ihnen dann sofort zu. Hier meine Adresse: Dieter Nötzold, Gedser Ring 9b, O-2200 Greifswald.

Rund um den Atari

Hello PPP

Als erstes möchte ich Ihnen einmal eine Frage stellen. Mit welchem Programm habe ich wohl diesen Brief geschrieben? RICHTIG/FALSCH!! Es ist der WASEO-Publisher! Diesen kursiven Zeichensatz habe ich mit dem ZS-Editor erstellt (gut was?). Den Waseo-Publisher habe ich mir bei Euch bestellt und bin sehr zufrieden mit diesem Programm.

Zu Eurem neuen ATARI magazin möchte ich Euch gratulieren. Ich bin immer wahnsinnig gespannt auf die nächste Ausgabe. Es wird immer aufregender, sich aktiv an der Zeit-

schrift zu beteiligen. Deshalb mache ich auch jedesmal bei Eurem Preisausschreiben mit. Und siehe da! Schon zweimal war ich unter den glücklichen Gewinnern von zwei PD-Disketten. Ich finde, daß ich mich einmal bei Ihnen bedanken sollte. Also: DANKE!!

Vor kurzem habe ich mir auch Quick und alle Quick magazine von 1-11 bestellt und war nach anfänglichen Schwierigkeiten auch sehr zufrieden. Es kommt aber bei mir eigentlich selten vor, daß ich bei Ihnen etwas bestelle.

Das liegt einfach daran, daß ich erst 14 Jahre alt bin und oft Monate lang spare, um mir dann einmal etwas zu leisten. Im Moment (seit einem Jahr) versuche ich auf einen neuen Computer zu sparen.

Anfangs wollte ich einen MegaSTE, aber dann entschied ich mich, die Neuentwicklung FALCON 30 zu nehmen. Bitte seid mir nicht so böse, daß ich nicht mehr so oft etwas bestelle.

Zum Thema Schummel-Poker: Ich finde Schummelpoker sehr gut, wenn man in einem Spiel nicht weiter kommt. Bitte behaltet die Rubrik "Games Guide" bei. Außerdem muß man die Schummelpoker ja nicht anwenden, wenn man nicht will. Meine Meinung: Spitze!

Zur Frage "Schlechtes Druckergebnis": Viel-

leicht liegt das mit den weißen Balken daran, daß die Druckschärfe des Druckers falsch eingestellt sind (Automatischer Line Feed muß in diesem Fall auf OFF gestellt sein).

Zum "Zubehör für 1027-Drucker": Dieser Drucker braucht kein Farbband, sondern eine Farbwalze, die mit Filzstiftfarbe getränkt ist. Diese Farbwalzen sind aber nicht mehr im Handel, so daß man stattdessen Durchschlagpapier nehmen muß. Das

Netzteil kann man sich zur Not auch selber bauen (so habe ich es gemacht).

Zum "Kindergartencomputer": Zu dieser Freiheit lohnt es sich nicht einmal einen Kommentar abzugeben.

Mit freundlichen Grüßen Norman Feske

DRUCKERPROBLEME

Beim Arbeiten mit Druckern gibt es manchmal Probleme mit dem Zeilenabstand.

Bei EPSON-kompatiblen Druckern wird der Zeilenabstand (in Basic) mit CHR\$(27);CHR\$(65);CHR\$(X) eingestellt, wobei X die Zahl für den Zeilenabstand ist (Standard ist 8).

Wer da bei Design Master Probleme hat, sollte im Hardcopy-Menü die Funktion "Drucker-Setup" und dann "Zeilenabstand" auswählen. Denn muß man nur noch die Länge der Codefolge und schließlich die Zahlen selbst eingeben.

Nun hat zwar jeder EPSON-kompatible Drucker die EPSON-Befehle, aber nicht alle haben auch das EPSON-Betriebssystem. Das bedeutet, daß manche einen automatischen



Zeilenvorschub machen und andere weder nicht (auch abhängig von den Einstellungsmöglichkeiten über die DIP-Schalter).

Wenn also der Drucker immer einen automatischen Zeilenvorschub macht, muß man die Länge der Codefolge einfach auf Null setzen.

Thorsten Helbing

JA, zum ATARI magazin

Wir bieten Ihnen 2 Möglichkeiten das ATARI magazin regelmäßig zu beziehen

1. Möglichkeit - Abonnement

ABO-Bestellkarte für das ATARI magazin

Ja, ☐ Ich möchte die nächste Ausgabe 8/92 des ATARI magazin's bestellen!

Die Ausgaben 8/92 wird Ihnen automatisch nach Erscheinen zugeschickt

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 10,- DM per

☐ Nachnahme (nur Inland + DM 7,50)

☐ Scheck (4,- DM / Ausl. DM 10,-)

☐ Bargeld beilegen(keine Versandkosten)

Einfach ausfüllen und schicken an

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname

Nachname

Str.

PLZ/Ort

2. Möglichkeit - Mitgliedschaft

Mitgliedskarte für 2. Halbjahr 1992

Ja, ☐ Ich möchte für das 2. Halbjahr 1992 (bis 31.12.92) Mitglied bei PPP werden.

Ich möchte folgende 5 PD's-oder 5 Lazy-Finger-/oder 5 Quick magazin-Disketten

--	--	--	--	--

Ich habe mir folgendes Programm ausgesucht: _____

Die Disk-Line 19 und das ATARI magazin 8/92 bekommen Sie bei Erscheinen versandfrei zugeschickt

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 60,- DM per

☐ Nachnahme (nur Inland + DM 7,50)

☐ Scheck (DM 4,00 / Ausl. DM 10,-)

☐ Bargeld beilegen(keine Versandkosten)

Einfach ausfüllen und schicken an

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname

Nachname

Str.

PLZ/Ort

Vorteile einer Mitgliedschaft:

- 1) Sie bekommen die Disk-Line und das ATARI magazin bei Erscheinen versandfrei zugeschickt.
- 2) Sie suchen sich 5 PD's oder 5 Lazy-Finger-Disketten oder 5 Quick magazine aus.
- 3) Sie wählen ein Programm Ihrer Wahl (siehe Liste unten) aus.
- 4) Mitglieder bekommen 10% Rabatt auf Software und 5% auf Hardware (ausgeschlossen sind hier nur die Floppy 2000 und das Update Kit).

Liste: Mäsc - Im Namen des Königs - Alptraum - Der leise Tod - Fiji - Invasion - Lightrace - Taipei - Quick ED1 1 - DigiPaint 1.0 - Rubberball - Glaggs it! - Werner Flaschbier - Player's Dream 1 - Die Außenrischen - Shogun Master - Quick V2.0 - "C"-Simulator - Graf von Bärenstein - Logistik - Player's Dream 2 - WASEO Publisher - KriS - Finanzplan - Mega-Font-Texter - Dynatos Bitte ein Programm auswählen und in der Mitgliedskarte eintragen.



Einsprünge ins Runtime

Schnellere Grafik ist ja nun wirklich ein alter Hut. Ich möchte aber mit dieser Methode demonstrieren, wie man sich mit Quick-Routinen sein eigenes Runtime schreiben kann. Die Grafikstufe, die ich gewählt habe, ist GR.15, weil für diese Stufe noch kein Library veröffentlicht wurde.

Runtime

Bevor die Routine jedoch ins Runtime eingeklinkt werden kann, muß sie erst einmal geschrieben werden. Ich will hier nur kurz den Algorithmus meines neuen PLOT15-Libraries erläutern.

Ein Pixel auf dem GR.15-Bildschirm belegt jeweils zwei Bit der Bitmap und kann insgesamt vier Position im Bildschirmbyte annehmen. Damit ist in den Bits 0 und 1 der X-Koordinate die Position BITNR im Spaltenbyte abgelegt. Die Bits 2 bis 3 geben nun die Spaltennummer SPALTE an. Das Farbgelb wird nun je nach BITNR positioniert und in das zu modifizierende Bildschirmbyte eingetragen.

Im Prinzip ein ganz einfaches Verfahren, wenn auch etwas verwirrend beschrieben. Ich habe mein Listing allerdings mit Bemerkungen versehen, die das ganze leichter durchschaubar machen.

PLOT-Befehl

Wie wird nun der neue PLOT-Befehl ins Runtime eingebunden und wieso ist das überhaupt erwünscht? Man kann ihn ja z.B. mit `.PLOT(x,y,color)` aufrufen. Die Antwort ist ganz einfach. Angenommen, man hat ein Grafik-Programm geschrieben, und nun muß in diesem Programm jeder PLOT-Befehl durch den neuen er-

setzt werden. Außerdem muß ständig das Farbgelb übergeben werden. Nein danke, zuviel Arbeit. Wenn man allerdings den Befehl ins Runtime einbindet, so kann man sich diesen Aufwand sparen.

Nun, vor dem Erfolg haben die Götter die Arbeit gesetzt und so muß man erst einmal herausfinden, wie die Parameterübergabe an das Runtime vorstatten geht. Hierfür schreibt man sich ein kleines Miniprogramm, das lediglich einen einzigen Befehl enthält, in unserem Fall `PLOT(x,y)`.

```
VAR
[
X=$0600,Y=$0601
]
MAIN
PLOT(X,Y)
ENDMAIN
```

Das ganze wird dann kompiliert, abgespeichert, disassembliert und analysiert. Vorher notiert man sich noch die obere Speicheradresse des Programmes, die der Quick-Compiler ausgibt. Anschließend bootet man DOS 2.5 und lädt das Testprogramm über die Funktion L mit dem Appendix /N, damit es nicht automatisch gestartet wird. Danach wird nur noch der Speicherbereich von \$5000 bis zur notierten Obergrenze auf Diskette abgespeichert. Dieses neue Programm wird nun disassembliert. In unserem Beispiel erhalten wir dann:

```
5000: LDA #580
5002: STA $6A
5004: LDA $0600
5007: STA $B004
500A: LDA #00
500C: STA $B005
500F: LDA $0601
5012: STA $B006
5015: LDA #00
5017: STA $B007
501A: JSR $4112
501D: LDA #01
501F: BNE $501D
```

Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

In den ersten beiden Zeilen wird der Memtop auf 176 festgelegt. Das entspricht dem Basic-Befehl `POKE 106,176`. Die letzten beiden Zeilen sind eine Endlosschleife.

Was uns nun interessiert, ist die Übergabe der X und Y-Variablen. Wie man sieht, wird der X-Wert in \$B004/\$B005 und der Y-Wert in \$B006/\$B007 abgelegt. Interessant ist, daß immer zwei Bytes übergeben werden. Aufgerufen wird die Routine dann mit einem Sprung nach \$4112.

Sprungtabelle

Diese Adresse liegt in der Sprungtabelle des Runtimes. Dadurch daß man Runtime-Calls nur über die Sprungtabelle aufruft, umgeht man die lästigen Inkompatibilitätsprobleme, die bei Updates unweigerlich auftauchen müssen. (Leider gibt es bis heute kein sauberes Update des Runtimes...) Hier wird sie nun genutzt, um die neue PLOT-Routine in das Runtime einzuklinken. Dies geschieht, indem man die Adresse der neuen Plot-Routine in die Sprungtabelle pokelt.

Der Worte sind genug gewechselt, laßt uns auch endlich Taten sehen. Ich habe, wie fast immer, zwei Beispielprogramme vorbereitet.

PLOT15.L enthält die neue Plotroutine mit den Procedures PLOT15, PLOT und PLOTEN. In PLOT15 wird die Adresse der Procedure PLOT in die Sprungtabelle gepokelt. Von PLOT wird nun die Procedure PLOTEN aufgerufen. Das ist zwar umständlich und etwas langsamer, als der direkte Aufruf, aber wenn man das Programm um eine Untenfunktion erweitert, kann man PLOTEN direkt aufrufen und erspart sich so eine für den Erstaufruf nötige Parameterübergabe.

Wer sich übrigens für das Runtime interessiert, sollte Harald Schönfeld mit Briefen bombardieren, damit er es endlich mal als ASCII-File auf Diskette herausgibt.

Florian Baumann

Listing 1

[illegible]

```

WFILE B:TWB-SARLESK
ASL$(PAR$BIT)
ASL$(PAR$BIT)
AR$BLER=
MEND

* POSITION AUF BILDSCHEIN SETZEN
* T=48-T*32+T*8
POI:=
ASL$(POI)
ASL$(POI)
ASL$(POI)
POI=POI
ASL$(POI)
ASL$(POI)
ADD$(POI,POI,POI)
ADD$(POI,$PALTE,POI)
ADD$(SC,POI,POI)

* IN BILDSCHEIN EINTRAGEN
P$EN$(POI,L$8)
ADD$(LIRE,RT$GAP,SCH$E13)
DO$(SCH$E13,PAR$BIT,SCH$E13)
DO$(PAR$BIT,SCH$E13)
END$

```

Listing 2

```

Quick-Scarcoscode
$PLPLOT.T.Q

* TRST FOUR SEVEN PLOT-BEFORE
13CLFIDE
(
  $:GRAPH$ L
  $:PLOT15$.L
)

WORD$
(
  TIME1
  T)ME2
)

MAIN
ONBROW
. GRAPHIC(15)
. FULLLEN(TIME1)
. PLOT15
. FULLLEN(T)ME2
. GRAPHIC(15)
2) ' OF-Routine is ',TIME1
7) 'Quick-Routine is ',T)ME2
)
ENDMA)M

PROC FULLLEN
LOCAL
BSTR
(
  $,Y
  PAR$B
  TIME2=28
  T)M14=14
  OPTIM=388
)
OUT
WORD
(
  TIME$
)
$B$15
PAR$B=)
TIME1=0
RECA(TIME2)
ASPEAT
COLOR(PAR$B)
X=0
ASPEAT
T=0
ASPEAT
PLOT(0,T)
Y=
OPTIL Y=)P2
$=
OPTIL X=)48
PAR$B=
OPTIL PAR$B=4
TIMEK-TIME1
T)MEK-TIME1
ENDMA)M

```

Quick-Tips

Hier ein paar Quickies für alle Quickfans.

Wie weist man einer Variable die Adresse einer anderen Variable zu?
Ganz einfach:

```
WORD
[
ADR=208
VAR1
VAR2
]
```

VADR(VAR1)
VAR2-ADR

Das jedenfalls ist die klassische Methode. Es geht aber auch kürzer:

```
DATA (VAR2)
[
VAR1
]
```

Letztere Methode ist 11 Bytes kürzer als die althergebrachte, sie ist jedoch etwas langsamer, da sie eine Runtime-Routine aufruft. Für zeitkritische Routinen sollte sie also nicht verwendet werden.

Noch ein Tip: Mit dem `INLINE`-Befehl kann man auch eine Menge Speicher sparen, z.B. beim Aufruf eines Unterprogrammes in Maschinensprache. Wenn es nicht nötig ist, daß die Register übergeben werden, so kann man statt

CALL (x,y,z adr)

auch

INLINE

[
\$20,ADR
]

verwenden. Dies ist besonders bei OS-Calls interessant.

Florian Baumann

Uhrzeitanzeige in QUICK

von H. Schönfeld

Wie in jeder Programmiersprache, gibt es auch in QUICK beliebig viele Möglichkeiten ein bestimmtes Problem zu lösen. Im ATARI-magazin 5/92 hat Florian gezeigt, wie man die OS-Variablen 18 bis 20 nutzen kann, um damit eine Uhrzeit anzuzeigen.

Bei seinem Programm hat Florian Fließkommazahlen benutzt, um aus dem (für eine Zeitzählung recht unsinnigen) Format der 3 OS-Variablen die Minuten und Stunden herauszuholen. Will man unbedingt diese 3, vom Betriebssystem zur Verfügung gestellten Variablen benutzen, so geht es tatsächlich kaum einfacher. Allerdings finde ich, daß man schon ein wenig mit Kanonen auf Spatzen schießt, wenn man die Mathe-Library included, um die Uhrzeit berechnen zu können.

VBI-Routine

Die QUICK eine sehr schnelle Sprache ist, in der es möglich ist, sich völlig problemlos in die VBI-Routine einzuklinken, kann man sich selbst ein Uhrwerk erzeugen, das gleich im richtigen Takt schlägt.

Der VBI als Uhrwerk

Der Vertical-Blank-Interrupt ist ein Maschinensprache-Programm, das vom Betriebssystem am Ende eines jeden Bildschirmaufbaus aufgerufen wird. Da die deutschen XL's der PAL-Videoform entsprechen, wird der VBI genau 50 mal pro Sekunde ausgelöst. Will dem Befehl VBI() kann man in QUICK selbst ein Programm erzeugen, das an diese, vom OS bereitgestellte Routine angehängt wird.

Auf diese Art kann man also eine Routine schreiben, die 50 mal pro Sekunde aufgerufen wird und völlig unabhängig vom eigentlich laufenden Hauptprogramm ist.

Damit ist klar, wie man eine eigene Uhr programmiert: In der VBI-Routine erhöht man jedesmal eine Variable TIMER um 1. Hat diese Variable den Wert 50 erreicht, so weiß man, daß genau eine Sekunde verstrichen ist. Nun erhöht man die Variable SEK um 1 und setzt TIMER wieder auf 0. Irgendwann erreicht dann SEK den Wert 60.

Jetzt ist es an der Zeit MIN um Eine zu erhöhen und SEK wieder auf Null zu setzen. Wenn MIN dann 60 ist, erhöht man STD und wenn dieses dann 24 ist, setzt man STD auf Null. Ein Tag ist verstrichen.

Dieses Schema ist doch recht einfach, oder? Vor allem hat man den Vorteil, daß in den Variablen SEC, MIN und STD die Uhrzeit automatisch in einem sinnvollen Format steht.

Will man ganz exakt sein, so muß man noch das Folgende beachten:

Die ATARIs in den USA laufen unter dem NTSC-Video-System. Hierbei werden 60 (I) Bilder pro Sekunde erzeugt, folglich wird der VBI 60 mal pro Sekunde aufgerufen.

In diesem Fall, darf SEC also erst erhöht werden, wenn TIMER den Wert 60 erreicht hat. Aber auch das ist kein Problem.

In der Speicherzelle PALNTS (98) steht, ob der Computer mit NTSC (=0) oder PAL (=1) betrieben wird. Je nach dem setzt man die Variable FREQ auf den Wert 60 oder 50 und läßt TIMER dann immer bis zum Wert von FREQ zählen.

Die Anzeige der Uhrzeit

Die einfachste Art die Uhrzeit anzuzeigen ist natürlich den PRINT-Befehl zu verwenden. Z.B. kann man im Hauptprogramm die Zeilen

```
?(STD);?(MIN);?(SEC)
```

stehen haben. ACHTUNG: Im VBI sollte man den PRINT-Befehl nie verwenden!

QUICK V2.1 + ausführl. dt. Handbuch

Damit Quick noch mehr Verbreitung findet, machen wir Ihnen heute ein

Superangebot

Erwerben Sie jetzt Quick V2.1 zum absoluten Kennenlernpreis

von nur DM 29,-

Best.-Nr. AT 53

Power per Post

Bitte Bestellkarte benutzen

Etwas schöner formatiert ist die Zeile wenn man den PRINT-Befehl etwas trickreicher benutzt:

```
?(STD," ",MIN," ",SEC)
```

Dabei steht " " für ESC SHIFT-ESC Dies ist der "Pfeil nach links", der dafür sorgt, daß das unnötige Leerzeichen nach der Zahl entfernt wird

Die Uhr in der Statuszeile

Eine andere Möglichkeit die Uhr anzuzeigen ist es, die Uhr ständig (z.B. in der oberen rechten Ecke des BS) auszugeben. Das geht am einfachsten natürlich wieder im VBI, denn dann weiß man, daß die Uhr regelmäßig angezeigt wird. Allerdings darf man nun keinen PRINT-Befehl verwenden.

Man muß die BYTE-Variable also selbst in einen "String" umwandeln. Dieser String soll dann vom VBI direkt in den Bildschirm geschrieben werden. Sieht man z.B. im Protobuch nach, so sieht man, daß für die Null 16, für die Eins 17 usw. in den Bildschirm gepoket werden muß.

Man braucht also eine Routine, die eine zweistellige BYTE-Variable WERT in eine aus 2 Zeichen bestehende ARRAY-Variable umwandelt. Zunächst teilen wir WERT durch 10 und schreiben das Ergebnis in ZEH.

NER. Dann damit haben wir bereits die Zehnerstelle der Zahl ermittelt. Addieren wir 16 dazu und schreiben diese Zahl als erstes Zeichen in den String, haben wir schon die Hälfte der Arbeit getan. Nun multiplizieren wir ZEHNER wieder mit ZEHN.



Was kommt dabei heraus? Da bei der vorherigen Division die Nachkommastellen verloren gingen erhielten wir nun eine der Stufenzahlen 0,10, 20 usw. als Ergebnis. Ziehen wir das von der originalen Variable WERT ab, so erhalten wir die Einerstelle von WERT als Ergebnis ERG. Dazu addieren wir wieder 16 und schreiben diese Zahl als 2. Zeichen in den String.

Und das war's auch schon. Im String steht nun eine immer 2stellige Zahl in Form von "Inteman ASCII"-Zeichen.

Nun könnte man diese beiden Zeichen z.B. mit POKE an die richtige Stelle im Bildschirmspeicher poken, wobei man nicht vergessen sollte auch an den richtigen Stellen den " " (26) zu poken.

Array-Variable

Aber in QUICK geht natürlich wiederum alles viel eleganter. Man braucht nur die ARRAY-Variablen, in die man die Sekunden, Minuten und Stunden als Zeichen hineinschreibt gleich bei der Deklaration der Variablen an die richtige Stelle im Bildschirmspeicher. Damit wird die Variable also im Bildschirmspeicher gespeichert!

Ein umständliches Übertragen erübrigt sich somit, denn sobald man etwas in die Variable schreibt erscheint es automatisch auf dem Bildschirm!

Wie man sieht, kann man also in QUICK beliebig viel Tricksen um kurze, schnelle und praktische Lösungen zu finden. Übrigens wurden genau diese Routinen im Spiel MINESWEEPER verwendet um die Zeitanzeige zu ermöglichen.

Noch eine Anmerkung für die QUICK-Cracks unter den Lesern: Wenn man genau hinsieht erkennt man daß STDTXT als 3 Byte langes ARRAY definiert ist, aber in ITOA nur ein 2-BYTE langes ARRAY zurückgegeben wird.

Das hat schon einen Sinn, denn man will im VBI ja noch den " " an STDTXT und MINTXT anhängen. Bei SECTXT will man das aber nicht. Dadurch bliebe ein BYTE ungenutzt, in das aber bei der Übergabe von ITOA eine NULL geschrieben würde wenn das ARRAY dort 3 BYTE lang wäre. Die Folge wäre, daß das Zeichen "rechts" der Sekunden auf dem Bildschirm immer gelöscht wird.

Uhr in Quick

- * END in QUICK
- * (C) B. SCHENKELS
- * fuer ATARI magazin

```
TYPE
(
FREQ
TIMES, SEC, MIN, STO
PALPTS=98
)
ARRAY
(
STR(1)
)
MAIN
```

```
IF PALPTS=0
FREQ=60
ELSE
FREQ=50
ENDIF
```

```
TIMER=0
SEC=0
MIN=0
STO=0
```

```
* JETZT LAUFT DER VBI DOWH
VBI(000)
```

- * AS NIEB STERT NUR JEDES
- * BELIEBIGE HAUPTPROGRAMM
- * BIS DER LAUFT PARALLEL
- * INNER WEITES UND BIRD
- * ANSCHREIB, AUCH WENNBUCH DES
- * XL SICHTLICH BESCHREIBT IST:

?

```
REPEAT
INPUT(STR)
UNTIL 1=0
```

ENDHIS

```
IFRS UER
LOCAL
ARRAY
```

```
{
STOTXT(3)=SEC60 ;das sind Adressen
MINTXT(3)=SEC63 ;direkt in
SECTXT(2)=SEC68 ;Alldespeicher
}
```

ENDIN

IFRS

IFRS

```
TIMER=
IF TIMER=FREQ
TIMER=0
```

SEC=

IF SEC=98

MIN=

IF MIN=98

MIN=

STO=

IF STO=34

ENDIF

ENDIF

ENDIF

```
. ITOA(STO, STOTXT) ;STO in String
STOTXT(2)=28 ; " " anhängen
```

```
. ITOA(MIN, MINTXT)
```

```
MINTXT(2)=28
```

```
. ITOA(SEC, SECTXT)
```

IFULL

IFULL

ENDVBI

PROC ITOA

IS

TYPE

(

0

)

OUT

ARRAY

(

A(2)

)

LOCAL

TYPE

(

C, T

)

BEGIN

DIV(W, 16, T) ;Seksec

ADD(T, 16, C)

A[0]=C

MULT(T, 10, T) ;Miner

SUB(W, T, B)

ADD(B, 16, C)

A[1]=C

ENDPROC

Name	Art.-Nr.	Preis	Happy Set 2	AT 175	24,00	Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Alptraum	AT 25	19,80	Happy Set 3	AT 176	24,00	Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Assemblerbuch	AT 10	29,00	Happy Set 4	AT 177	24,00	Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Atlas 2	AT 6	45,90	Happy Set 5	AT 178	24,00	Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Atlas Toolbox	AT 7	19,80	Herbert 1	AT 33	28,00	Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Bibo-Assembler	AT 160	49,00	Herbert 2	AT 42	29,00	Quick magazin 11	AT 180	9,00
Black Magic Comp.	AT 147	29,90	Im Namen des Königs	AT 13	19,80	Quick magazin 12	AT 193	9,00
"C"-Simulator	AT 80	19,90	Invasion	AT 38	19,00	RAMerw. 256KB	AT 143	149,-
Cernillon Printer	AT 153	29,90	Jinks	AT 188	39,00	Rubber Ball	AT 83	24,00
Contr. Interface II	AT 98	128,-	Kaiser 2	AT 140	29,90	S.A.M.	AT 23	49,00
Der leise Tod	AT 26	19,80	Karten-Kasten	AT 189	24,00	S.A.M. Designer	AT 56	19,00
Design Master	AT 9	19,80	Kris	AT 183	24,00	S.A.M. Fetcher	AT 57	12,00
Die Außerirdischen	AT 148	24,00	Leaser Robot	AT 199	29,80	S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
DigiPaint 1.0	AT 92	19,80	LDS Freezer	AT 75	29,80	S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00
Directorio Master	AT 223	24,00	Library Diskette 1	AT 194	15,00	(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)		
Disk zur Mexerküche	AT 5	19,80	Library Diskette 2	AT 205	15,00	Sherlock Holmes	AT 17	29,00
Disk-Line Nr. 1	AT 81	10,00	Lightrace	AT 51	19,80	Shogun Master	AT 107	24,90
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00	Logileik	AT 170	29,80	Sound Digitizer	AT 112	64,90
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00	Mesic	AT 12	24,00	Soundmachine	AT 1	29,80
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00	Mega-Font-Texter	AT 182	29,80	Sourcegen 1.1	AT 2	24,80
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00	Minesweeper	AT 222	16,00	Speedy 1030	AT 110	99,00
Disk-Line Nr. 8	AT 99	10,00	Mission Zircon	AT 215	19,80	Spider/Snap 2	AT 72	29,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00	Monitor XL	AT 8	19,80	Spieledisk 1	AT 132	16,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00	Monster Hunt	AT 192	29,80	Spieledisk 2	AT 133	18,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00	MS-Copy	AT 181	24,90	Spieledisk 3	AT 134	16,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00	Musik Nr. 1	AT 135	14,00	3er Pack Spiele	AT 190	34,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00	Myelink Teil 2	AT 218	24,-	Ster LC 24-20	AT 181	759,-
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00	Paradise Part One	AT 218	19,80		Mitglieder	739,-
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00	Parsec XL	AT 141	29,00	Stereoblaster	AT 212	98,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00	Pirates	AT 191	29,80	Tsam	AT 219	29,-
Disk-Line 15	AT 184	10,00	Phantastic Journey I	AT 173	29,80	Teipel	AT 50	19,80
Disk-Line 16	AT 195	10,00	Phenteotic J. II	AT 203	29,80	Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Disk-Line 17	AT 207	10,00	Plastron	AT 183	29,90	Tigra	AT 90	15,00
Disk-Line 18	AT 221	10,00	Player's Dream 1	AT 126	19,80	Turbo Basic	AT 84	22,00
Diskmaster	AT 213	29,90	Player's Dream 2	AT 185	19,80	Turbo Dos V2 1	AT 159	49,-
Dynalca	AT 179	29,80	Player's Dream 3	AT 204	19,80	Turbo Link XL/PC	AT 158	119,-
Enrico	AT 225	26,90	Print Shop Operator	AT 131	16,00	Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
Faj	AT 28	19,80	Print Star 1	AT 29	39,00	T. L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Floppy 2000 - II	AT 111	429,-	Print Star 2	AT 36	39,00	Utilities 1	AT 137	16,00
Update Kit	AT 169	39,00	Print Star II/24	AT				

Assemblerecke (Teil 1)

Assemblerecke

von Frederik Holst

Viele von Ihnen haben schon in BASIC programmiert. Wer schon mal über PRINT und INPUT hinausgegangen ist, der wird, was Grafik, Sound und vor allem Schnelligkeit anbetrifft schon an die Grenzen von BASIC, bzw. Turbo-Basic gestoßen sein.

Von Freunden hörte man dann, daß man es doch mal in Maschinensprache versuchen sollte.

Doch wie sollte man diese Sprache erlernen, wenn es doch keine guten, deutschen Lehrbücher gibt, die noch erhältlich sind.

Zwar gibt es diverse Serien in diversen Zeitschriften, doch um den blutigen Anfänger kümmert sich keiner. Diesem Notetend soll nun abgeholfen werden.

Ich will Ihnen nicht in drei Folgen das professionelle Programmieren beibringen, sondern Sie sollen lernen, wie man nützliche Hilfsroutinen mit BASIC Programmen verbinden kann. In dieser Kombination sehe ich die sinnvollste Art zu programmieren.

Genug der Vorrede, tangen wir gleich an!

Wir wollen erstmal nur einen einzigen Befehl umsetzen:

POKE 710,0

Mit diesem Befehl wird in Basic der Hintergrund schwarz. In Assembler sieht das dazugehörige Programm so aus:

ORG \$A800

LDA #0

STA 710

RTS

Gehen wir das ganze Zeile für Zeile durch.

ORG-Befehl

Das ist zuerst der ORG Befehl. Dies ist zunächst kein richtiger Befehl. Er erklärt dem Assembler, wo das Programm abzulegen ist. In Basic hat man das Problem nicht, da der Interpreter sich selbst den Speicherplatz sucht. Den Vorteil hat das ganze, daß man kleine Routinen direkt an bestimmte Stellen, z.B. Page sechs, legen kann. Auch wenn man viele Variable nicht mitten im Programm ablegen will, ist dies nützlich. Beim ATMAS-II nimmt man meistens \$A800, da man danach mit ESC U ESC ESC das Programm starten kann. Eine andere Möglichkeit ist, mit CTRL+P in den Monitor zu gehen

und dort G A800 einzugeben. Soviel zum ORG.

LDA-Befehl

Der erste "richtige" Befehl ist das LDA. Es steht für Load Accumulator. Der Akkumulator, kurz Akku ist mit einer normalen Variable, nennen wir sie A, zu vergleichen. LDA #0 schreibt also eine null in den Akku.

STA-Befehl

Der STA Befehl steht für Store Accumulator. Der Akku wird also bei 710 wieder abgelegt, was den Bildschirm schwarz läßt.

RTS-Befehl

Das RTS steht für ReTurn from Subroutine. In unserem Beispiel kehrt das Programm zur Programmierebene des ATMAS zurück. Ein RTS kann aber auch ein Unterprogramm beenden, wie ein RETURN oder ein ENDPROC. Man kann unser Assemblerlisting mit folgendem BASIC-Listing vergleichen:

10 GOSUB 1000. REM Diesen Aufruf bewirkt das G A800

20 ...

...

1000 A=0. REM Akku mit null laden

1010 POKE 710,A : REM Akku bei 710 ablegen

1020 RETURN

Das soll uns für dieses Mal genügen. Sie haben heute die zwei wichtigsten Befehle der Maschinensprache kennengelernt.



© 1983 by K. BRÄHNER

Tips & Tricks zur Floppy 2000

Die Floppy 2000 gehört nun zur XL/XE Szene, wie die Diskstationen 1050 und XF551 der Fa. Atan.

Die Fähigkeiten die eine F2000 besitzt sind jedoch noch weitgehend unbekannt. Als einziges Serienlaufwerk besitzt es die Kombinationen aus 360KB Schreibdichte der XF551 mit der High-Speed einer aufgerüsteten 1050 mit Speedy

Da in der F2000 jedoch wesentlich mehr Möglichkeiten stecken, werden wir versuchen, in einer Artikelserie sozusagen die F2000 Besitzer zu "aktivieren", mehr aus der F2000 heraus zu holen. Hierbei soll der versierte Programmierer angesprochen werden, als auch der einfache User mit Tips und Beispielprogrammen.

Wichtig!!!

Wir werden uns hier immer an die Revision II der F2000 anlehnen, nach unseren Schätzungen müßten mittlerweile 80% der User über das Update-Kit verfügen.

Zuerst eine Nachricht an alle F2000-II Besitzer! Wie es Murphey wollte, ist in der Version 2.0 natürlich ein Fehler. Beim Formatieren in Single, Medium oder Double-Density ohne Verify wird die Rückseite der Diskette gleich mit formatiert.

Weiterhin kopiert Copy 2000 nur mit Rem-Disk Single und Medium Disketten fehlerfrei. Seit ca. 3 Monaten wird die Version 2.1 ausgeliefert, beide Fehler sind hier beseitigt.

Um also alle Probleme aus der Welt zu schaffen, haben wir uns zu einer Umtauschaktion entschlossen.

Um nun festzustellen, welche Version Sie haben, booten Sie bitte das Kopierprogramm aus dem ROM der Floppy im Kopl des Kopierprogramms steht die Versionsnummer des Copy. Finden Sie hier: COPY

2000 V2.3XX handelt es sich um die fehlerhafte Version III! Bei der neuen Version 2.1 hat das Copy die Kopfzeile: COPY 2000 V2.4XX

Umtauschaktion

Um nun an die neueste Version des ROM zu kommen schicken Sie bitte

1. Das ROM 1.X
2. Eine Diskette
3. 5 DM in Bar, Briefmarken oder Scheck

direkt an Power per Post. Sie erhalten dann die ROM Version 2.1 incl. der neuesten Diskettenversion des Copy 2000, sowie eine geänderte Beschreibung zum Copy 2000

Copy 2000

Copy 2000 ist übrigens gleich noch etwas verbessert worden, es erlaubt nun, bei vorhanden sein von genügend RAM, mehrfachkopien ohne erneutes einlesen der Quelldiskette.

Wichtig, das ROM 2.1 läuft nur mit dem GAL der Revision II.

Die High-Speed der F2000.

Wie Sie alle aus dem Handbuch der F2000 wissen, handelt es sich hierbei um ein komplettes Prozessorsystem mit RAM, ROM, Ein-Ausgabepuffer und der Controllerlogik. Mittels der Ramunterstützung erreicht das Laufwerk die hohe Arbeitsgeschwindigkeit

High-Speed

Um nun in den Genuß der hohen Übertragungsraten (High-Speed) zu kommen muß nun eine High-Speed SIO Routine her.

Im Normalfall arbeitet die SIO (Serial Input/Output Routine) des XL/XE Betriebssystems mit einer Übertragungsrate von 19200 Baud. Durch den Trackbuffer der F2000, werden auch hier schon die Daten zum Computer

schneller übertragen als bei einer normalen 1050.

Installation

So richtig zum laufen kommt die F2000 aber erst, wenn eine High-Speed SIO im Computer installiert wird.

Diese High-Speed SIO findet man z.B. in der Fast Version des BI-BDOS, im Copy 2000 oder bei der Übertragung der ROM-Software.

Den Unterschied bemerken Sie bei der Benutzung von DOS 2.5 oder der Bi-BDOS Normal Version. Schreiben Sie ein eigenes Programm und wollen hier die High-Speed nutzen, so brauchen Sie die HS-SIO (High-Speed-SIO).



Für den Assembler-Programmierer ist es ein Leichtes die HS-SIO zu installieren.

Diese braucht nicht erst geschrieben zu werden, Sie befindet sich schon im ROM der F2000 und wartet darauf "abgeholt" zu werden

Das schönste an der ganzen Sache ist, durch die Relokater-Tabelle im Laufwerk wird die HS-SIO an jeder gewünschten Adresslage im Speicher angepaßt. Die Arbeit des Relokieren nimmt Ihnen der Prozessor des Laufwerks ab.

Nachfolgend ein Listing im Bibb-Assembler Format, mittels der die HS-SIO gelesen werden kann

Siehe: Assemblerlisting

Dieses kleine Assemblerlisting lädt die HS-SIO in den Computer in Klammern stehen nur Kommentare, sind für den Programmablauf nicht erforderlich.

Wird in ADR (Zeile 49) eine andere Adresse angegeben, so steht die HS-SIO in der gewünschten Adresse zu Verfügung

In Targetadresse wird die Adresse eingetragen, an welche die HS-SIO geladen werden soll in Relokadresse wird die Adresse eingetragen, an welche die HS-SIO später laufen soll.

Dies ist dann von Nutzen, wenn die HS-SIO zu einem späteren Zeitpunkt an eine andere Adresse geschoben werden soll. Angesprochen werden darf die HS-SIO nur an der Relokadresse.

Wird nun bei allen Diskettenoperationen nicht die \$E459, sondern ADR angesprochen, so werden alle Diskoperationen in High-Speed durchgeführt.

Bachten Sie, die HS-SIO sollte nur zum Übertragen von Daten, nicht aber von Kommandos benutzt werden.

Eine Funktionseinschränkung gibt es hier zwar nicht, aber bei eventuell auftretenden Fehlern, kann es durchaus sein, daß Computer und Laufwerk bis zu einer Minute aufeinander "warten".

Die HS-SIO funktioniert übrigens genauso bei der 1050 mit SPEEDY. Das Übertragungsbyte der Laufwerke wird von der HS-SIO eigenständig ermittelt, so daß es auch keine Probleme mit normalen Laufwerken gibt.

Wie Sie aus Ihrem Handbuch wissen, existiert zum Ermitteln der Übertragungsrate das Kommando \$3F. Wird bei einem Normalen Laufwerk das

Kommando \$3F gesendet, so wird ein Fehler von der SIO zurück gesendet, Floppy 2000 und Speedy 1050 übertragen hier \$0A bzw. \$09. Je kleiner der Wert, desto höher die Übertragungsrate.

Aber kein Wunder, die Speedy 1050 ist nicht schneller als die F2000. Das Byte \$0A kommt durch die höhere Taktrate zustande (Prozessortakt von 1,04 MHz). Ein normales Laufwerk arbeitet mit \$10, dieser Wert wird von der SIO (im XL/XE OS) fest benutzt. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim experimentieren mit der HS-SIO.

Vielleicht haben Sie ja auch schon Anregung bekommen, die Erweiterter

Kommandos der F2000 mal auszu-probieren.

In der nächsten Folge werden wir weitere Kommandos ansprechen, natürlich wieder mit einem kurzen Beispielprogramm

Aktive Teilnahme

Da wir vorhaben die Artikelserie einen längeren Zeitraum fortzusetzen, sind wir auf Ihre Anregungen, Beiträge und Fragen gespannt. Hierbei spielt es keine Rolle ob es nun um eine Floppy 2000-II oder Speedy 1050 geht. Beide Systeme sind ja fast identisch.

Assemblerlisting

```
00010 .LI OFF
00020 .OR $4000
00030 :
00040 ADR = $5000 (hier die gewünschte Adresse für HS-SIO)
00050 :
00060 LDA #531 (BUS ID)
00070 STA $0300 (DSKDEVICE)
00080 LDA #1 (Laufwerksnummer für nachfolgende Kommandos)
00090 STA $0301 (DSKUNIT)
00100 LDA #568 (Kommando $68, Länge der HS-SIO ermitteln)
00110 STA $0302 (DSKCMD)
00120 LDA #540 (Status für Daten Lesen)
00130 STA $0303 (DSKSTATUS)
00140 LDA #8 (Low-Byte des Datenpuffers)
00150 STA $0304 (DSKBUFFER-Low)
00160 STA $0306 (DSKTIMOUT-Low, Sekunden bis Timeout ca 8)
00170 LDA #3 (High-Byte des Datenpuffers)
00180 STA $0305 (DSKBUFFER-High)
00190 LDA #2 (Anzahl der zu lesenden Bytes hier 2)
00200 STA $0308 (DSKBYTCNT-Low Byte)
00210 LDA #0
00220 STA $0309 (DSKBYTCNT-High Byte)
00230 JSR $E459 (Einprogrammadresse für XL/XE-SIO)
00240 BMI ERROR (Wenn Fehler)
00250 INC $0302 (Jetzt Kommando $69, HS-SIO senden)
00260 LDA #ADR (Low-Byte der Adresse für HS-SIO im Computer)
00270 STA $0304 (Targetadresse für HS-SIO, wohin laden? - Low-Byte)
00280 STA $030A (Relokieradr. für HS-SIO, wo Lauffähig? - Low-Byte)
00290 LDA #ADR (High-Byte der Adresse für HS-SIO im Computer)
00300 STA $0305 (Target High-Byte)
00310 STA $030B (Relokieradr. High-Byte)
00320 LDA #540 (Status für Daten lesen)
00330 STA $0303 (DSKSTATUS)
00340 JSR $E459 (Einprogramm in XL/XE-SIO)
00350 BMI ERROR (Wenn Fehler)
00360 CLC (Carry gelöscht, alles klar)
00370 RTS
00380 SEC (Carry gesetzt, FEHLER!)
00390 RTS
```

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Suche Software auf Disk, Kassette und Modul: Angebote an: S. Hofer, via ca di Ferro 7, CH-6648 Minusio.

Tausche Atari Maitafel und Atan Artist gegen Drucker 1027 oder 1029. Wer ist bereit zu tauschen Wolfgang Lampe, Hermann-Ehlers-Str. 6, 4046 Gravenbroich 1.

Hallo Soundspezialisten! Ich bin Programmierer und suche Kontakt zu Leuten, die sich mit der Musikkompilation auf dem XL auskennen. Peter Dell, In der Klinik 32, 6601 Heutwelser

Suche defekte XL/XE-Hardware, Action-Modul, Assembler Bucherl Holger Schmiedl, Dillingen 134, 4995 Stemmwede 2, Tel. 05474/1271 ab 6 Uhr Gröda an U.N.O., ABBUC, Aegels, RTO & elll

Suche Schaltplan oder Joystick Pinbelegung für Ireta Videomeister Dieter Wall, Erlenstr. 123, 4100 Duisburg 1.

Suche Schaltplan und Programme für die Happy 0,7. Dieter Well, Erlenstr. 123, 4100 Duisburg 1.

Suche deutsche Beschreibung für folgende Programme: Alternate Reality, Archon, Amaurota, The Infiltrator, Mercenary, Rambrandt, Sparta-DOS, Pirates of Barbary, Chimera Diether Glase, Seb.-Bach-Str. 18, O-4522 Coswig/Anh.

Verkaufe Drucker AT 1029, wenig benutzt, DM 90,-. Winfried Fiedler, 199 Nr. 53 207/28, O-1133 Berlin.

Verkaufe: 130XE (320 KB, Centronics, Eprombrenner) alles eingebaut. Floppy 1050 + Speedy, Drucker 1029, Datasette 1010 + Turbo, Grünmonitor, Joystick, Mouse, Literatur, Software (50 Disketten) + Box. VB 1000,- DM. Michael Wusterhausen, Zossener Str. 84, O-1152 Berlin.

Habe einen 1025 Drucker, aber keine Anleitung. Wer kann mir helfen? Biffred Sievers, Im Baumgarten 11, 5400 Koblenz.

Suche für Atari 130XE eine Maitafel voll funktionsfähig, oder ein Koala-Pad. Wolfgang Kniep, Minne-Bollmann-Str. 42, O-3600 Halberstadt.

Suche: USAAF, Ace of Aces, Conflict in Vietnam, Super Huey-Disk - nur Originale mit Handbuch Thomas Teumer, Breitensteinstr. 19, 8018 Grafing-Bhl.

Suche für Diskettenstation 1050 einen STEPPMOTOR. Wer kann helfen? Uwe Gramsch, Am Dielsee 19, 4750 Unna-Massen.

Suche Tauschpartner für PD-Soft. Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2.

130XE - 200,- DM; XF 551 - 350,- DM, XC12 - 25,- DM, Atari 1029 - 200,- DM, div. Software auf Kass. und Disk - 50,- DM. Literatur - 25,- DM; Turbo-Basic-Modul - 35,- DM, zusammen nur DM 800,-, an Selbstabholer, Tel. Ringad. 31138

Suche folgende Spiele auf Diskette Air Rescue, Colonial Conquest, Atomic, Dallas Quest, Mask of the Sun Uwe Hauter, Gabelsbergerstr. 2-4, 6780 Pirmasens

Verkaufe: 800XL, XC12, 1027, Meßwandler für Joystick-Port, O-2U, zwei Kanäle. Suche Handbuch für 130XE Floppy, XL/XE-Hardware auch defekt. Markus Klughardt, Kuimbacher Str. 18, 8659 Untersteinbach.

Suche alte CK-Hefte. 6/84, 6/84, 10/84, 11/84, 12/84 und 2/85. Bitte schreibt mir. Richard Rybak, Dr. Natzler G. 16-18/3/5, A-2380 Perchtoldsdorf.

Farbdrucker "Okimate 20" für Atari XL/XE mit Startexter und Zubehör für 800,- DM. Wer Interesse hat, melde sich bei Peter Pick, Germaniastr. 21, 4250 Bottrop.

Suche billigen 800XE oder XL sowie Computer zum Ausschleichen. Angebote bitte schriftlich an Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2.

Wer hat komplette Sparta-DOS Diskette mit Dokumentation. Habe meine aus versehen formatiert. Wolfgang Beer, Astonstr. 85, O-3037 Magdeburg.

PPP: Wie kann man nur die Dokumentation formatieren?

Suche M.U.L.E. für Atari XL auf Diskette. Angebote an: Andreas Rotzoll, Manefeldstr. 11, 4000 Düsseldorf 12.

Suche immer noch intakte XE-System-Tastatur! Wer eine für mich hat, oder mir sagen kann wo ich sie bestellen kann, bitte bei Frank melden. Tel. 0511/2100520.

Verkaufe 800XL, 320K mit Turbo 818 -16Bit-Prozessorenweiterung, sowie Festplattensystem (MIO-Board-Adapter-Controller und 20 MB Segate-Festplatte) gegen Höchstgebot. Partner 1050 Floppy mit Turbo-Modul, Maitafel, Multiplexer, Sound Master XL, Midi Master II, etc. M. Breining, Friedenstr. 6, 8034 Germering.

Biete Atari ST/XL-XE Interfacekabel zwischen ST und XL, der ST emuliert 2 Floppy u. einen Drucker für den XL. Verwalten Sie Ihre XL-Software mit dem STII Interfacekabel, Software für 50 DM bei R. Krall, Blücherstr. 5, 5800 Hagen, Tel. 02331/22214

Verkaufe wegen Systemwechsel: Atari 130XE, Floppy 2000, Seikosha SP1900 für je 299,- DM (alles nicht älter als 1 1/2 Jahre); zusätzlich Programme, Leerdisketten und Literatur abzugeben. Frank Belev, Dorfstr. 65a, O-7701 Seidenwinkel.

HILFE! Wer arbeitet mit "Print Shop" und dem Drucker "Präsident"? Bitte melden bei Frank Ebert, Tel. Berlin 4293012

Anzeigenschluß für
Kleinanzeigen

3.10.92

Bitte Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Bitte beachten Sie unser PD-SUPERANGEBOT auf der Seite 31

Neue Preise: "Die Menge macht's"

PD-Ecke von Ulf Petersen

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen PD-Ecke! Sommerlich warm wird einem ums Herz, wenn man sich die Fähigkeiten des XL/XE anschaut. Diesen Monat soll es speziell um dieses Thema gehen. Stürzen wir uns also gleich ins Getümmel!!!

POSTER PLUS

Wollten Sie schon immer einmal Poster in der Größe von 81cm x 47cm drucken? Dann ist POSTER PLUS genau das richtige Programm für Sie! Mit vielen Funktionen wie beispielsweise:

- BILD LADEN
- TESTHARDCOPY
- POSTERDRUCK
- BILDINTERPRETIERUNG
- DRUCKERANPASSUNG
- BILD ANSEHEN
- DIRECTORY

Ist einfaches und korrektes Arbeiten kein Problem. Das Programm ist nur für EPSON komp. Drucker geeignet

Best.-Nr. PD 178

DM 9,-



MAGATARI

Wertvolle Routinen und Tips und Tricks enthält diese PD-Diskette. Es handelt sich dabei um eine Sonderausgabe eines mittlerweile "verstorbenen" XL/XE-Diskettenmagazins. In



mehreren Abschnitten geht es um Sound, Musik, Assembler und hilfreiche Routinen für den täglichen Bedarf. Vorzugsweise wird dabei ATARI BASIC als Programmiersprache behandelt, welches ja mit dem TURBO-BASIC in dieser Richtung kompatibel ist. Wer als BASIC-Freak und Nicht-Profi noch etwas dazulernen möchte, der ist mit dieser PD-Diskette mit Sicherheit gut beraten

Best.-Nr PD 179

DM 9,-

GLOBEMASTER



Rund um den Globus geht es bei diesem Lernprogramm, wo man die verschiedenen Kontinente auf Karten und mit Informationsmaterial zu sehen bekommt. Letztendlich geht es

darum sich die Städte und weitere Einzelheiten der Länder gut merken zu können. Wer ein gutes PD-Programm für Informationen rund um den Globus sucht, der wird neben seinem Atlas mit diesem Programm gut bedient werden.

Best.-Nr. PD 180

DM 9,-

EDELWEISS-DEMO

Was aus dieser zweiseitigen Demo-Diskette geboten wird ist schlichtweg ein Hammer! Neben eindrucksvollen Grafiken und Musikstücken wird hier eine wohl bislang von der Länge her einmalige Sound- und Grafik Demo präsentiert, die eine ganze Medium-Diskettensette belegt. Dementsprechend muß natürlich auch der Speicher sein, sprich es muß sich eine 320KB-Erweiterung im oder am Rechner befinden. Wer diese Demo gesehen hat, der fragt sich bestimmt warum es immer noch Leute gibt, die den XL/XE auf das Abstellgleis stellen wollen.

Best.-Nr. PD 181

DM 7,-

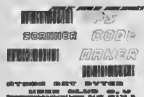
VIDEO-MASTER

Besitzer eines Video-Rekorders werden das Problem kennen. Da hat man sich eine große Sammlung von Kassetten aufgebaut und weiß plötzlich nicht mehr, wo was ist und wo wieviel Platz überhaupt noch vorhanden ist. Der Video-MASTER hilft Ihnen dabei. Sie können für jede Video-Kassette den Titel, die Länge und Art eines Titels angeben. Beides wird gespeichert und kann auf Wunsch



PD-HIGHLIGHTS

selbstverständlich auch ausgedruckt werden. Apropos ausgedruckt. Auf der Rückseite befindet sich ein Programm, mit dem man die VPS-Strichcodes für Videorekorder, die diese lesen können, ausdrucken lassen



kann. Insgesamt also für Video-Freaks eine empfehlenswerte Anschaffung. Achtung diese Diskette entspricht der CA 15.

Best.-Nr. PD 182 DM 7,-

GERMAN DEMOS

Ausgehend von einem Programmierwettbewerb, der in der sogenannten Szene vor drei Jahren stattgefunden



hat, wurden hier viele Demos zusammengetragen, darunter auch die be-

sten Demos von 1989. Es ist schon eindrucksvoll, wieviel die Gruppen damals in vernünftige Arbeit zur Abwechslung investiert haben. Wer sich für Demos interessiert, der wird an dieser Diskette mit Sicherheit gefallen finden.

Best.-Nr. PD 183 DM 7,-

TOMBSTONE CITY

Auf in den Wilden Westen! Verborgenen hinter Kekteen und Strauchern lauern hier Banditen, die man erledigen muß. Man betrachtet das Geschehen aus der Vogelperspektive, so daß man es bequem im Blickfeld hat.

Hauptprogramm dieser Diskette ist allerdings

WINDOWS.

Mit Hilfe dieses Utilities kann man schnell und leicht in ATARI-BASIC professionelle WINDOWS erzeugen. Sämtliche Routinen und Möglichkeiten werden in einem Beispielprogramm demonstriert.

Best.-Nr. PD 184 DM 9,-



C-64 SHOW

Nein, nein, hier werden keine C64-Rechner demonstriert! Keine Penki!

Auf dieser Diskette befinden sich allerdings Bilder, die direkt vom C64 zum ATARI konvertiert wurden. Diese

Bilder sind meistens Titelbilder von bekannten C64-Klassikern, wie R-TYPE, NINJA etc, also Titel, die es für den XL/XE leider nicht gibt. Wer gerne einmal träumen oder gegenüber seinen Freunden zeigen möchte, der sollte die Beschaffung dieser Diskette ins Auge fassen.

Best.-Nr. PD 185 DM 7,-



PD - Neuheiten - Übersicht

PD 178	Poster Plus	DM 9,-
PD 179	Magasteri	DM 9,-
PD 180	Globemeister	DM 9,-
PD 181	Edelweiß-Demo	DM 7,-
PD 182	Video-Master	DM 7,-
PD 183	German Demos	DM 7,-
PD 184	Tombstone City	DM 9,-
PD 185	C 64 - Show	DM 7,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Bestellkarte.

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten



SUPERANGEBOT

Die Menge macht's

5 PD-Disketten nur DM 30,-

10 PD-Disketten nur DM 55,-

15 PD-Disketten nur noch DM 75,-

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend



PREMIERE

Mit MYSTIK Teil 2 und TAAM beginnt ein neues Game-Zeitalter für die XL/XE's.

Was bei den PC's schon lange Standard ist, wurde auch hier nun bei den Atari's umgesetzt.

Wie bei den großen Vorbildern von Sierra und Lucasfilm, läuft die ganze Bedienung bei MYSTIK Teil 2 und TAAM ausschließlich über Joystick. Lediglich beim Laden und Speichern muß man seine Finger zur Tastatur bemühen.

MYSTIK Teil 2 "Das Strandhaus"

Die Frau, die man im ersten Teil befreit hat, hat man nun geheiratet. Eine Zeit lang lief auch alles gut, bis dann eines schönen Tages der sehr sehr reiche Onkel Reginald gestorben ist.

Da dieser Onkel ziemlich menschenschau und geizig war zog er sich mit seinem ganzen Vermögen in eine Villa am Meer zurück.

Nach seinem Tod nun pilgert natür-



lich die gesamte Verwandtschaft zu eben dieser Villa und versucht kramphast den Schatz des Onkels zu finden.

Am Anfang nimmst du davon gar keine Notiz, doch deine Frau, die das Leben in eurer Einzimmerwohnung satt hat, zwingt dich nun auch in das Haus zu fahren und den Schatz zu finden. Andererseits will sie dich an den Beinen mit Kopf nach unten aus dem Fenster hängen und warten bis dir der Kopf geplatzt ist.

Man muß also den Schatz finden und dabei versuchen nicht der mörderischen Verwandtschaft zum Opfer zu fallen.

Alles in allem wird das Spiel ein wenig länger als MYSTIK 1 und es treten auch mehr gegnerische Figuren auf. MYSTIK 2 braucht insgesamt eine Diskette, die vorn und hinten bespielt ist.

Best.-Nr AT 218 DM 24,-

TAAM

Bei TAAM handelt es sich um ein Fantasy-Adventure. Vor langer langer



Zeit stand die damalige Welt kurz vor ihrem Untergang. Niemand wußte, wie man aus der Sache rauskommt und alle waren in Endzeitsimmung.

Da hatte die alte Priesterin Gnehmild eine Vision. Ein Gott erschien ihr und erzählte ihr von einem weißen, jahrhundertalten Zauberer genannt Taam, der einen Ausweg wissen soll. Der Gott verschwand wieder, und Gnehmild teilte ihre Vision König Rohdhis mit.

Nun mußte dieser Zauberer aber erst

einmal gefunden werden. Dazu ließ Rohdhis überall im gesamten Land nach Knechten suchen, die sich zutrauten, Taam zu finden. Er bestellte alle zu sich auf die Burg Siegelhorst. Einer der sich zutraute Taam zu finden war Sigurd. Er wohnte auf der Burg Umelshöh und machte sich nun auf in Richtung Siegelhorst.

Man muß nun in die Rolle von Siegard schlüpfen und Taam finden. Die Länge des Spieles wird vielleicht zwei beidseitig bespielte Disketten betragen. Zum Lieferumfang wird außerdem eine Karte gehören.

Best.-Nr AT 219 DM 29,-

TURBO-BASIC- HANDBUCH

Bis 1988 gab es für die Programmiersprache Turbo-Basic, die inzwischen auf dem ATARI XL/XE sehr weit verbreitet ist, nur eine mehr oder weniger kurze Anleitung.

Dann erschien aber ein richtiges Handbuch mit mehr als 100 Seiten, das von einem Wil Braekman in Holland verfaßt worden war. Seitdem es Rolf A. Specht übersetzte und es im Eigenverlag des 8-Bit-Computerclubs ABBUC erschien, ist es auch hier in Deutschland erhältlich.

Das Buch ist in mehrere Teile eingeteilt. Es beginnt mit einer Einteilung und einer Bedienungsanleitung. Im ersten Hauptteil werden die verschiedenen Basic-Versionen und -dialekte vorgestellt und beschrieben. Im zweiten Hauptteil geht es um das Schreiben des Basics, die Ausführungsarten, den Editor, reservierte Ausdrücke, Variablen, numerische und Stringausdrücke und deren Verarbeitungen. Hauptteil drei beschreibt nun jeden einzelnen Befehl von ATARI und Turbo-Basic mit jeweils einem kurzen Beispiel dazu.

Dann folgt noch Anhang A mit ausführlicher Beschreibung zu allen Feh-

lern, die auftreten können (und ggf wie man sie vermeidet), Anhang B beinhaltet den Diskettenzugriff, Anhang C die Buchstabencodes (ASCII und Testatur), Anhang D die Bedeutung und Herkunft der Ausdrücke in Basic und häufig benutzte Computer-Ausdrücke. Der letzte Teil ist das Stichwortverzeichnis.

Dieses Handbuch ist wohl eines der umfangreichsten, die es für Turbo-Basic gibt. Für den Interessierten gibt es eine Unmenge an Information, auch wenn er nur das ATARI-Basic nutzen kann.

Allerdings muß in diesem Zusammenhang auch auf die Schwachstellen hingewiesen werden: So wird die Nutzung der Player/Missile-Technik, die in Turbo-Basic in anderen Bereichen liegt, nicht erklärt. Einige Angaben stimmen auch nicht immer in Hauptteil drei wird immer mit angegeben, ob es den Befehl in ATARI-Basic, Turbo-Basic gibt und ob ihn der Turbo-Basic-Compiler annimmt. Der Befehl BPUT soll z. B. in beiden Basics angewendet werden können, in ATARI-Basic gibt es ihn aber nicht. Auch akzeptiert der Compiler längst nicht alle Befehle, wie das Buch behauptet, der Befehl NEW z. B. ist uncompilerbar. Wer sich über diese Tatsache nicht bewußt ist, könnte leicht zum Schluß kommen, sein Basic sei defekt. Weiß man aber von dieser Unzuverlässigkeit des Buches, sollte man mit ihm gut zurechtkommen.

Fazit, Für Profis ist das Handbuch weniger geeignet, da es für sie sicher keine neuen Informationen enthält. Für Anfänger und Einsteiger in ATARI- und Turbo-Basic ist es jedoch grundsätzlich empfehlenswert und es ist zu hoffen, daß der ABBUC den Neulingen unter den Anwendern den Gefallen tut und die Unkorrektheiten bei einer Neuauflage korrigiert wird.

Thorsten Heibing
Best.-Nr. AT 217

DM 19,80

GTIA MAGIC

Walter Herr Rätz,

Hier kommt nun eine kurze Beschreibung meines neuen Programmes GTIA MAGIC.

Dieses Zeichenprogramm ist voll auf die Fähigkeiten des GTIA-Grafikchips zugeschnitten. Neben den üblichen Zeichenfunktionen wie Freihand, Linien und Circle usw., stehen auch Funktionen zur Verfügung, die diese etwas verfremden.

So läßt sich beispielsweise ein Circle einstellen, der nicht nur einen Kreis zeichnet, sondern in diesen einen Helligkeitsverlauf hineinrechnet. So läßt sich z. B. eine Kugel mit nur 2 Knopfdrücken erstellen, die von oben, unten, links oder von rechts angestrahlt wird. Natürlich kann man die Lichtintensität beliebig verändern.

Nun wird sich mancher fragen, nanu, das kenne ich doch vom Raytracing. Diese Vermutung ist auch gar nicht so abwegig, nur daß dabei erheblich komplexere Algorithmen verwendet werden, und die Berechnung beim

Raytracing natürlich etwas länger dauert. So läßt sich auch das Bild eines ins Wasser fallenden Tropfens berechnen.

Das Programm selbst ist nach einem offenen Prinzip geschrieben d.h., alle Funktionen, die sich auf eine 3-D-Berechnung beziehen, lassen sich beliebig mit den verschiedenen Raumkörpern des Programms kombinieren.

Nun wird sich mancher sagen, schön und gut, auch ein Raytracer liefert gute Bilder. Aber was nützt das beste Programm, wenn es nicht anwenderfreundlich ist. Und hier liegen eindeutig die Stärken von GTIA MAGIC. Der Programmablauf wird fast vollständig über Pull-downmenüs gesteuert, natürlich mit dem Joystick. Lediglich die Punkte des Programms, die Testaturreingaben nötig machen, wie z.B. laden, abspeichern (Angabe des Filenamens), werden natürlich nicht über den Joystick angesteuert.

Mitgeliefert wird auch noch eine entsprechende Hardcopyroutine, die die Helligkeiten in die entsprechenden Grauwerte umrechnet. Folgende Drucker werden unterstützt: ATARI 1029, EPSON LX, EPSON LQ, IBM-PROPRINTER, OLIPRINTER, ROBTRON K 6313 bzw. 6314 (SOEMTRON).

Stefan Heim

Best.-Nr. AT 220

DM 29,-

3 tolle Programme

1. Mystik 2

2. Tash

3. GTIA MAGIC

bei

Power per Post

News Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI-magazinen abgestippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196

DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197

DM 16,-

Disk-Line 18

Hier kommt sie wieder, die Wehnsins-Softwarebombe: Wer die **GRAFIKSHOW** in Basic gesehen hat, ist bestimmt überzeugt, daß man auch in dieser Sprache erstklassige Grafiken auf den Bildschirm zaubern kann. Sogar das Musikhören mit dem Datenrekorder ist möglich!

Wer seinen Wortschatz erweitern und seine Mitmenschen mit nicht alltäglichen Wörtern verblüffen will, dem hilft unser **GROSSES PPP-LEXIKON**. Mit diesem unterhaltsamen Frage- und Antwortspiel ist das Lernen der neuen Begriffe ein Kinderspiel.

Außerdem wurde auch ein Hobby-Astrologen gedacht: **DAS KLEINE BUCH DER STERNZEICHEN** gibt darüber Auskunft, zu welchem Sternzeichen man dem Geburtstag nach gehört und welche Stärken und Schwächen es hat.

Grafikfreunden wird eicher unsere **ROHRDEMO** incl. Regenbogeneffekt

und vertikalem Finescrolling gefallen!

Musikfans dürften von der **HAWK-MUSIKDEMO** ebenso begeistert sein, hier gibt es nicht nur die mit Noten erzeugte Musik, sondern sogar digitales Schlagzeug dazu!

Aus Polen kommt die Demo **BUTTON** in Assembler, die wieder mit Musik und Grafik vom Allerfeinsten überrascht!

Die **SNOOPIE-DEMO** setzt noch eine drauf. Hier tanzt der berühmte Comic-Beagle zu Scrollern in zwei verschiedene Richtungen innerhalb einer einzigen Zeile! Das muß man einfach gesehen haben!

Auch die **T.A.T.-DEMO** macht einiges her: Zu einer bewegten Grafik werden zwei senkrechte Scrolltexte über Kreuz gescrollt!

Für eigene Basic-Programme läßt sich die **MISSILE-DLI-TITELDEMO** sehr gut einbauen. Alle 4 Missiles in unterschiedlicher Breite können mit zwei in unterschiedlichen Richtungen

laufenden Regenbogen-Effekten zu einem augenzwinkernden Titelbild eingesetzt werden!

Das Spiel **SUPERTRONS** ist eine Tron-Variante mit einem besonderen Pfiff: Hier können sich die Teilnehmer ihre Rennfahrzeuge bei genügend Punkten selbst aufrüsten! Beim Ein-



Game by P.B. 1982 Presented by DECUS

satz von horizontalem Finescrolling, Farb-OLIs und sehr gut gezeichneten Bildern wird auch der erfahrenste Spielereisak kaum vom Steuerknüppel lassen können!

Wenn Sie wissen wollen, in welchen Bereichen sich ein beliebiges Maschinenprogramm befindet, erfahren Sie es mit dem **BINAER-LOAD-TEST**.

Nicht nur für Funker ist auch unser Programm **DAS MORSEALPHABET** eine Herausforderung: Sie können hier nach Buchstaben oder Morsezeichen suchen oder das ganze Alphabet auflisten lassen.

Der Knüller kommt zum Schluß: **DIRECTORY WIZARD** ermöglicht das problemlose Bearbeiten von Directories, die auch mit Bemerkungen versehen werden können, incl. Suchfunktion, VTOC-Test usw. Es berücksichtigt sogar die beiden Quad-Formate! Ein solches ultraaktuelles Programm ist eine geradezu unerläßliche Hilfe für jeden Computerbesitzer.

Das ist sie wieder, unsere **DISK-LINE**, eine bunte Mischung aus den Softwareschmieden westlich und östlich der Elbe, mit der der "kleine" ATARI wieder ganz groß rauskommt!!!

Best.-Nr. AT 221 DM 10,-

Schnellübersicht über die neuen Produkte

Für Ihre Bestellung bitte beiliegende Bestellkarte verwenden

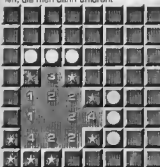
Turbo-Basic-Handbuch	Best.-Nr. AT 217	DM 10,00
Quick magazin 12	Best.-Nr. AT 193	DM 9,-
Quick V2.1 Handbuch	Best.-Nr. AT 196	DM 9,-
Myetik 2 - Strandhaus	Best.-Nr. AT 218	DM 24,-
Team	Best.-Nr. AT 219	DM 29,-
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 29,-
Disk-Line 18	Best.-Nr. AT 221	DM 10,-
Minesweeper	Best.-Nr. AT 222	DM 15,-
Cities of Gold	RP 10	DM 37,90
One on One	RP 11	DM 37,90
Top Gunner Collection	RP 12	DM 32,90
Mercenary	RP 13	DM 42,90

MINE SWEEPER

Ein neues Spiel von Harald Schönfeld präsentiert Power Par Post mit dem vorliegenden Spiel.

Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehrmals verdient, dann da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt. Da ich nur eine Vorabversion ohne jede Anleitung bekam, mußte ich mir bei Werner ein paar Infos reinziehen, was man eigentlich zu tun hätte. Folgendes hat Werner von sich gegeben:

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit einem Cursor Felder auswählen, die man dann umdreht.



Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Der erste geht ja direkt noch einigermaßen aber beim zweiten sind große Teile vom Gehirn schon abgestorben, sodaß er nicht mehr zu lösen ist (aber selbst das habe ich geschafft, das müßt ihr auch mal vorstellen!).

Das ist das Ergebnis von vier Stunden Spiel.

Ihr seht, Mine Sweeper ist kein Spiel für Zwischendurch, da geht es zur Sache. Aber wer jetzt denkt, daß vier Level wenig sind, der täuscht sich ganz ordentlich, dann wer sagt denn, daß die Level immer gleich sind? Nur die Größe ist immer gleich, aber wo welche Steine sind, keine Ahnung vor Spielende!

Grafisch macht das Spiel einiges her. Ok, man darf keine Wunder erwarten, aber ein derartiges Denkspiel mit so einer Grafik! Man kann alles gut erkennen und auch die Farben wurden gut gewählt. Der Sound tritt zwar sehr sehr kurz, aber dafür stimmt das Preis/Leistungsverhältnis wieder! Nur runde DM 16,- für dieses Spiel.

Wer auf Denkspiele dar darbtsten Sorte steht, der kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr, sehr, sehr, sehr motiviert.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 222

DM 16,-

CITIES OF GOLD

Das Zeitalter der Entdecker

Die Zeit von 1492 bis 1540 war das Zeitalter der Entdeckungen, Erforschungen und Eroberungen. Es gehörte der Krone Spaniens. Nun kann es Ihnen gehören mit dieser historischen Simulation. Setzen Sie Segel von Spanien aus und wenn Sie mit Gold und Karten der neuen Welt zurückkehren, wird der Königshof Sie

vielleicht zum Gouverneur, General oder Vikar der neuen Welt machen. Entdecken Sie die neue Welt! Erforschen Sie den Mississippi und den Amazonas, die großen Seen, die Magellan-Straße oder Gegenden, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat. Versteckte Goldminen und 200 verschiedene Stämme, vom kleinen Volk zu den mächtigen Azteken und Inkas, sind in die Entdeckung miteinzubeziehen. Wie werden Sie an das Gold kommen? Durch Handel? Tricks? Eroberung? Dieses Spiel mit über 2800 Screens macht Sie zum größten Entdecker aller Zeiten!!!

Best.-Nr. RP 10 Disk

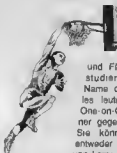
DM 37.90

ONE ON ONE

Basketball von ECA

Dieses Spiel für einen oder zwei Teilnehmer wurde geschrieben, indem man sich zwei der besten Basketball-Spieler überhaupt zum Vorbild nahm. Sie wurden interviewt und in Aktion fotografiert. Dann wurde ein Spiel konstruiert, indem man ihre

Bewertungen, Techniken



und Fähigkeiten studierte. Der Name des Spieles lautet denn One-on-One (einer gegen einen). Sie können hier entweder den Part von Larry Bird oder Julius Erving über-

nehmen. Um die Simulation so real wie möglich zu machen, wurden Fouls, Strehwürfe, verschiedene Wurftechniken Erschöpfungsphasen und ein Schiedsrichter integriert. Hinzu kommen diverse witzige Einlagen. Ohne Zweifel ist ONE ON ONE das beste Basketball-Spiel überhaupt. Ein Klassiker ohnegleichen!

Best.-Nr. RP 11 Disk

DM 37.90

Im 3er Pack günstiger

Player's Dream 1 AT 126 19,80

Player's Dream 2 AT 185 19,80

Player's Dream 3 AT 204 19,80

Alle 3 Player's Dream Disketten für

Best.-Nr. AT 206 nur DM 45,-

TOP GUNNER COLLECTION

Sammlung für Fliegerasse

Diese Programme lassen Ihnen den Wind ins Gesicht wehen und Sie in die Fußstapfen einiger geehrter Fliegerasse treten.



AIR RESCUE: Ein bemerkenswertes Arcade-Spiel, das von Ihnen perfekte Flugkoordinierungen erfordert. **MIG ALLEY ACE:** Ein F-85 Sabre/Mig-15 Kampfsimulator. **HELLCAT ACE:** Ein Simulator, der u.a. Loopings, Ocean Ditching und Sturzflüge unterstützt. Fans von Simulationen müssen diese Compilation haben.

Best.-Nr. RP 12 Disk DM 32,90

MERCANERY

Escape from Targ

MERCANERY ist eine einzigartige Kombination von Flug-Simulation, Abenteuer und Arcade-Spaß mit sehr schneller drei-dimensionaler Vektorgrafik. Sie übernehmen die Rolle eines Soldaten im 21. Jahrhundert. Nach einer Bruchlandung auf dem



Planeten **TARG** gibt es für Sie in diesem tanzinzierendem Spiel nur EIN Ziel: Die Flucht! **MERCANERY** hat bereits einen festen Platz in den Klassiker-Sammlungen von Computern weltweit! Einfach ein MUß!!!

Best.-Nr. RP 13 Disk DM 42,90

DepotPlus

Die Aktienverwaltung jetzt für die Atari XL/XE's

Was DepotPlus kann und soll!

DepotPlus ist eine Wertpapierdepot-Verwaltung für den Atari XL/XE mit den Schwerpunkten Bestandsführung, Erfolgskontrolle ("Performance") und Steuerabrechnung. Das Programm beinhaltet damit diejenigen Funktionen, die hinsichtlich einer komfortablen und übersichtlichen Depotführung auch professionellen Ansprüchen Rechnung tragen.

DepotPlus kann bis zu 40 verschiedene Wertpapiere in einem Depot verwalten. Die Arten der zu verwaltenden Wertpapiere unterliegen keinen Beschränkungen.

Im allgemeinen erhält der Kunde über die verwahrten Papiere lediglich beim Kauf, Verkauf sowie bei Zins- und Dividendenzahlungen einen Beleg und nur - allerdings verzögert - zum Jahresende eine Aufstellung, aus der dann stichtagsbezogen der möglicherweise nicht mehr aktuelle Depotbestand hervorgeht. Mit Hilfe von DepotPlus hat der Wertpapieranleger jederzeit den aktuellen Stand seines Depots sowie alle durchgeführten Transaktionen verfügbar. Zusätzlich werden Stückzinsen, Zinsen, Dividenden und die Gebühren zu den unterschiedlichen Sätzen beim Kauf und Verkauf berücksichtigt.

Weiterhin ist DepotPlus in der Lage, die Performance (1) jedes einzelnen Wertpapiers nicht nur nach dem (hoffentlich mit Gewinn) erfolgten Verkauf, sondern auch schon jederzeit vorher mit schwebenden (noch nicht realisierten) Gewinnen oder Verlusten exakt auszuweisen. Weiterhin läßt sich die Depotentwicklung für das Kalenderjahr durch eine Jahres-Performance darstellen.

Einkünfte aus Kapitalvermögen sind steuerpflichtig. Jeweils zum Jahresende kann DepotPlus die Beträge ausweisen, die für die Steuererklä-

rung relevant sind (Einkünfte aus Kapitalvermögen und Spekulationsgewinne - siehe Erklärung 2).

Was dieses Programm nicht leistet, ist die grafische Darstellung der Kursentwicklung der Wertpapiere.

Natürlich garantiert DepotPlus keine gewinnbringenden Transaktionen. Wer nichts riskieren will oder noch oben möchte, kann DepotPlus auch als Real-time-Börsenspiel nutzen (3).

Benötigte Konfiguration:

mindestens 64 KB RAM (600 XL/XE bzw. 130 XE);

Medium-Density-fähiges Diskettenlaufwerk;

Epson-kompatibler Drucker (FX 80-bzw. ESC/P-Standard)

Turbo-Basic.

Achtung: Das DOS muß so konfiguriert sein, daß drei Übertragungskanäle gleichzeitig genutzt werden können. Unter Bibi-DOS keinen Tastaturpuffer einrichten.

1) Unter "Performance" wird die Erfolgskontrolle zu einem gekauften Wertpapier und dem gesamten Depot im Zeitablauf verstanden.

2) Nähere Erläuterungen werden im Anhang und in Abschnitt III des Handbuchs unter "Steuerabrechnungen" gegeben.

3) Zum Börsenspiel gibt es eine Anleitung im Anhang des Handbuchs.

Achtung: Damit keine Mißverständnisse entstehen, DepotPlus ist ein umfangreiches und komplexes Programm. Der Autor gibt Ihnen die Möglichkeit, das Programm mit einer kurzen Anleitung erst einmal zum Kennenlernen zu bestellen. Der Preis dafür beträgt 24,- DM. Sollte Sie das Programm so begeistern, können Sie beim Autor die 119 DIN A4 Seitenstarke Anleitung für 29,90 bestellen.

Best.-Nr. AT 227

DM 24,-

256 KB RAMerweiterung

Für alle Atari XL/XE ab 64KB

Bei dieser RAMerweiterung handelt es sich um eine völlig neu entwickelte Variante. Die Platine mißt in ihren Ausmaßen noch ganze 30mm (breit) * 68mm (lang). Jetzt können alle XL/XE User in den Genuß einer RAMerweiterung kommen. Es spielt also keine Rolle mehr, welchen Typ der Reihe XL/XE Sie besitzen. Beim 130 XE kann sogar weiterhin auf der 64KB zugegriffen werden. Das Bibi-Dos wird auch gleich mitgeliefert, so daß Sie diese Erweiterung sofort nutzen können. Außerdem ist die RAMerweiterung 130XE aufwärtskompatibel, so daß Programme, welche den zusätzlichen Speicher des XE-Computer nutzen, nun auch auf Ihrem XL unter XE-Bedingungen laufen. Für den Einbau der Ramdisk sollten Sie allerdings ein wenig Erfahrung mit dem Lötlötkolben mitbringen. Auf jedenfall legen wir Ihnen eine gute Adresse bei, dort können Sie die RAMerweiterung für nur DM 30,- einbauen lassen.

Best.-Nr. 143

DM 149,-

Speedy 1050

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit können Sie auch Double Density (180KB) pro Diskette beschreiben. Auch Sicherungskopien von Ihren kopierten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffnetem Laufwerkklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibi-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibi-DOS zahlreiche Utilities wie ein Disk-Mapper, ein Highspeed-Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110

DM 99,-



Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datensätze). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Treibersoftware wird mitgeliefert. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1,8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorseite dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei. Bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98

DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann lohnt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles. Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerschnittstelle für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen. Formate von Dateien von Files oder ganzen Disketten, Booten und das alles natürlich auch in Double Density. Auf der so entstandene "Diskette" kann man auch der ST zugreifen. Die XL-Diskette kann als ST File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in den ST Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Sie Dateien wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. XL Bilder im Design Master bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics & Bits auf dem ST Monitor darstellen und in der Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist den anschlußfähige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine DL-Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mitels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.
Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 - II

Die zweite Generation!

Mittlerweile ist der Floppy 2000 ein Jahr alt, feiert also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, sondern einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, steht nun der interessierte Neugierige ins Haus des Betriebesystems der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgegeben sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie nochste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale.

1. Quad Density 360 KB von XF551 kompatibel.
2. 360 KB High Speed Kopierer aus dem ROM und
3. Ist den Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten.

Die ROM Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einschalten des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit echten Insiderwissen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich die Verarbeitungsqualität der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun der Floppy 2000? Genuß DM 9,90. Richtig der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gegeben.

Best.-Nr. AT 111

DM 429,-

ACHTUNG

In der Floppy 2000 ist bereits die Hardwareerweiterung
SPEEDY 1050 integriert!

Update-Kit

Die gute Nachricht für alle Floppy 2000 Besitzer: Alle Laufwerke können mittels eines Update-Kits auf die neuen Leistungsdaten getunt werden. Einfaches Austauschen von zwei Bau elementen, von jedem Leiten durchführbar, und Ihre Floppy 2000 ist wie verzaubert der Update Satz enthält neben einem Eprot, Gal und ausführlichem Handbuch, eine weitere Systemdiskette.

Best.-Nr. AT 169

DM 39,-

Track Density Anzeige

Track Density Anzeige für die Mini Speedy

Die langjährigen Atari'aner wissen wohl sofort was es damit auf sich hat. Für diejenigen die sich darunter nichts vorstellen können möchte ich es kurz erläutern.

Der Compy-Shop bot einst eine Speedyversion mit einer optischen Track-Density-Anzeige an. Für Programmierer war dieses Produkt eine



optimale Erweiterung. So konnte man die Positionierung des Schreib-Lesekopfes anhand der Anzeige feststellen. Werscheinlich wurde auf Grund des hohen Preises und mangelnden Absatzes diese Version weder vom Markt genommen. Damit aber jeder in den Genuß eines Laufwerkbeschleunigers kommen kann, entwickelte man eine abgespeckte Version ohne Anzeige. So entstand die Mini-Speedy.

Nun ist es H. Brettschneider gelungen eine Track-Density-Anzeige für die Mini-Speedy zu entwickeln. Diese Hardwareerweiterung ist auch nur in Verbindung mit einer Mini-Speedy zu verwenden.

Mit der Turbo-Speedy der Firma Reiterhan ist diese Anzeige nicht funktionstüchtig da hier einiges an der Hardware des Speeders geändert wurde.

Das Kernstück der TD Anzeige ist eine Industrieplatine, die einige IC's zur Steuerung der Anzeige sowie eines akustischen Signalgebers ent-

hält. Diese Platine wird in die 1050 Floppy eingebaut, weiter müssen einige Kabel an die Floppyplatine so wie an der Mini-Speedy angelötet werden. Für den Einbau sollte man schon gute Lötkenntnisse und technisches Verständnis haben, da eine Fehlleitung zur Zerstörung der Floppy führen könnte.

Ansonsten ist eine ausführliche Einbauanleitung vorhanden. Zum Abschluß muß noch eine Aussparung in die Frontplatte der Floppy, zur Aufnahme der dreistelligen Segmenten- zeige, geschliffen werden.

Ist dies alles vollbracht kann man zum Testen der Anzeige übergehen. Dazu wird die Speedy-Systemdiskette benötigt, auf der sich die notwendigen Programme befinden.

Die Arbeitsweise einer Speedy dürfte allgemein bekannt sein. Kurz gesagt:

Die Speedy hat ein anderes Schreib-Leseverfahren als eine herkömmliche 1050 Floppy. Hier wird nicht Sektor für Sektor gelesen und zum Computer übertragen, sondern die Daten eines ganzen Tracks finden im Speedyram Platz und werden dann zum Computer gesendet.

Dieses Einlesen oder Schreiben auf Diskette, also der Zugriff auf einen Track wird optisch auf der Track-Density-Anzeige dargestellt. Ebenfalls wird das Format Ihrer eingelegten Diskette angezeigt.

Sollte die Diskette nicht formatiert sein meldet die Anzeige ein "nF" und

weist, auch bei einem Diskettenfehler, mit einem akustischen Signal darauf hin.

Wozu braucht man nun so eine Anzeige?

Zur Anregung:

- Lokalisierung von Kopierschutzabfragen oder zum Erstellen dieser. Sollte natürlich nicht zum Cracken verwendet werden.

- Optimierung von Disketten. Man kann dadurch erheblich die Zugriffszeiten verkürzen und ein unnützes Übernehmen des Schreib-Lesekopfes vermeiden.

- Schnelles Auffinden von Diskettenfehlern. Da nur noch im eingezogenen Track nach defekten Sektoren gesucht werden muß. Mit einem Disketteneditor kann so manche Datei noch zu retten sein.

- Diskettenformat sofort erkennbar. Verhindert manche böse Übersehung, wenn man Daten speichern möchte und eine nicht formatierte Diskette eingelegt hat oder mit einem anderem Format arbeitet.

Fazit: Der Programmierer wird sofort die Einsatzmöglichkeiten erkennen. Für diesen Personenkreis wird die TD-Anzeige eine lohnende Anschaffung sein. Für den Einsteiger kann zumindest die Formatanzeige eine

große Hilfe sein und vielleicht lernt er die Arbeitsweise seines Laufwerks dadurch besser kennen.

Peter Eliart



Im 3er Pack günstiger

Gigablast	AT 162	29,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Laser Robot	AT 199	29,80

Alle 3 Programme heute zum Sparpreis von nur

DM 75,-

Best.-Nr. AT 211

Videofilm-Verwaltung

Wie der Name schon sagt, handelt es sich hier um ein Programm, das zur Katalogisierung von Videofilmen dient.

Es besteht aus zwei Disketten (Haupt- und Datendiskette mit einer Beispieldatei) und einer versetzten Anleitung ohne Seitennummerierung, bei der allerdings die Innenseiten vertauscht sind.

2000 FILME

Außerdem befindet sich dabei normalerweise noch ein Update-Zettel, mit dem man sich registrieren lassen kann, um von eventuellen Updates unterrichtet zu werden. Bis zu 2.000 Filme lassen sich pro Datendiskette verwalten.

Nach dem Booten der Diskette erscheint nach einiger Zeit ein Titelbild in Graphics 15 und eine ganze Weile später (leider auch, wenn man ein beschleunigtes Laufwerk hat) das zweite Titelbild in Graphics 8.

Drückt man nun START, erscheint als erstes eine kleine Programmerkklärung. Danach wird man gefragt, ob schon eine Datendiskette vorhanden ist. Wenn ja, wird man aufgefordert, die Datendiskette einzulegen und den Datennamen für die zu bearbeitende Datei einzugeben.

HAUPTMENÜ

Nach Eingabe oder Übernahme des Datums befindet man sich dann im Hauptmenü. Ansonsten muß erst eine Datendiskette formatiert werden, wobei sicherheitshalber abgefragt wird, ob sich aus Versehen die Hauptdiskette im Laufwerk befindet. Das Hauptmenü ist so aufgebaut:

Die ersten zwei Zeilen sind Statuszeilen, in denen der Programmname sowie einige wichtige Daten stehen. Die 2. Statuszeile beinhaltet das Datum, der Name der aktuellen Datendatei und die Anzahl der bisher erfolgten Einträge werden angezeigt.

Danach folgt die Infozeile, die verrät, in welchem Programmteil man sich gerade befindet. Die sich anschlie-

Bende Mitte behandelt die Datenein- und -ausgabe und in den untersten Zeilen wird die zuletzt eingegebene Kassettennr. mit Filmtyp und -titel gezeigt.

Die Auswahl aller Menüpunkte ist ziffernorientiert. Das hat zwar den Vorteil, daß sich mehrere Filme auf einer Diskette befinden, Kassettentyp, Filmlänge, Filmtyp und Filmtitel.

DATEN EINGEBEN

Hier gibt man die Filme ein. Abgefragt werden Kassettentyp, Filmtyp (für den Fall, daß sich mehrere Filme auf einer Diskette befinden), Kassettentyp, Filmlänge, Filmtyp und Filmtitel.

Leider gibt es hier zwei Mängel: Bei Filmlänge kann man nicht z. B. "120 Min." eingeben oder "2 Std.", sondern nur eine Zahl, was eigentlich zu wenig ist. Bei Filmtyp kann man unter folgenden Optionen wählen:

- 1 Action
- 2 Western
- 3 Horror
- 4 Science Fiction
- 5 Kriegerfilm
- 6 Thriller
- 7 Kinderfilm
- 8 Unterhaltung
- 9 Dokumentarfilm

Hier zeigt sich deutlich der Nachteil der ziffernorientierten Eingabe. An dieser Stelle könnte höchstens noch eine Option (die 0) hinzukommen. Aber selbst dann wären es immer noch zu wenig, denn z. B. Krimi, Thriller, Komik und historischer Spielfilm fehlt.

Außerdem ist es schade, daß man die Optionen nicht selbst festlegen kann, denn es gibt ja sicher Leute, die Horror oder Kriegerfilme völlig ablehnen und diese Optionen gar nicht gebrauchen können.

Kassettentyp und Filmtyp wird selbstständig hochgezählt, d. h. Korrekturen muß man hier selbst vornehmen. Hat man alle Daten eingegeben, wird zum Schluß gefragt, ob sie korrekt sind (wenn nicht, alles nochmal von vorn eingeben). Danach werden sie abgespeichert.

DATEN AUSGEBEN

Die vorhandenen Daten können auf dem Bildschirm oder Drucker ausgegeben, wobei bei letzterem entschieden werden kann, ob man alle Daten oder nur einen bestimmten Bereich, z. B. "1 - 60", ausgedruckt haben will. Die Liste orientiert sich immer an den



Nummern der Kassetten. Auch lassen sich die Kassetten von nur einer bestimmten Filmtyp ausgeben.

Als besonderen Service kann man hier auch Label für die Filmkassetten drucken, und das für die gesamte Liste oder nur für bestimmte Filme. Der Ausdruck ist nur für Drucker Marke EPSON FX-80 und kompatible ausgelegt. Bei Schwierigkeiten soll man hier an die Vertriebsfirma schreiben.

DATEN SUCHE

Mit dieser Funktion kann man die Kassettensnummern, den Filmtyp oder einen Teil davon oder die Filmtyp suchen.

DATEN ÄNDERN

Dies kann notwendig werden, wenn man eine Kassette neu bespielt bzw. einen Film gelocht und/oder durch einen anderen ersetzt hat.

DATEN SORTIEREN

Die Daten können sortiert werden, allerdings nur nach den Kassettensnummern. Dabei wird die unsortierte Datei gelöscht und die sortierte unter

dem alten Datennamen abgespeichert. Hier ist ein Nachteil, daß man nicht auch nach den Filmtitel alphabetisch ordnen kann.

So muß man immer den Umweg über DATEN SUCHEN gehen, wenn man einen bestimmten Filmtitel sucht und die Kassettennr. nicht weiß. Dies sollte bei künftigen Updates unbedingt berücksichtigt werden.

DISKETTENOPERATIONEN

Die häufig gebrauchten Funktionen stehen hier zur Verfügung, d. h. das Directory einsehen, Dateien sichern und entsichern, umbenennen, oder neu erstellen.

FAZIT

Die Videofilm-Verwaltung ist ein Programm, das zwar noch ein paar kleine Schwächen hat und Wünsche offen läßt, aber es läßt sich schon einiges damit anfangen. Hier nochmal die Vor- und Nachteile in kurzform:

VORTEILE

- leicht bedienbar - kein Kopierschutz (Sicherheitskopie) - Labeldruckfunktion eingebaut - Große Datenmenge verwaltbar - Kassettien- und Filmmr. wird selbstständig weitergezählt

NACHTEILE

- lange Ladezeit bis zum Hauptmenü (auch mit beschleunigtem Laufwerk) - Funktionen "Filmlänge" und "Filmtart" zu beschränkt - Sortieren der Filmtitel dem Alphabet nach ist nicht möglich - Filmtart nicht selbstständig festlegbar

Da die Nachteile wenigstens schwerwiegend sind, kann man sich als VideoFan dieses Programm zur Verwaltung seiner Bibliothek schon zulegen

Wünschenswert wäre noch eine Abkürzmöglichkeit der Ladezeit (indem man z. B. durch Druck auf die HELP-Taste gleich zum Hauptprogramm kommt) und eine Erweiterung der Sortier- und Filmtartfunktion.

Thorsten Heibing

Best -Nr AT 151 DM 29,90

HN1

Produktinformationen

Carillon-Printer

Florian Baumann, Programmierer der Anwendungen Carillon-Printer oder auch dem Directory Master, hat wieder zugeschlagen. Es steht außer Frage, daß es auch bei diesem Programm wieder um höchste Qualität geht.

Das in QUICK programmierte Anwendungsprogramm unterstützt alle Druckprogramme Epson- sowie IBM-kompatible Drucker. Da ich bisher mit ALLEN Druckprogrammen bei meinem Star NG-10 Probleme hatte, freute ich mich natürlich, daß ein einfaches auswählen des IBM-Druckers vergangene Tage vergessen läßt.

Im Hauptmenü kann man mit Hilfe der Select und Option - Taste den entsprechenden Punkt wählen. Meiner Ansicht nach ist dies das einzig negative an diesem Programm, denn seit ich neuerdings auch einen 800XE neben meinem 800XL stehen habe, weise ich, wie problematisch dort dann die Steuerung ist.

Bevor ich jetzt auf die einzelnen Menüpunkte eingehe, sei noch vermerkt, daß der Autor gerne Vorschläge entgegennimmt, wie er sein Programm noch verbessern oder erweitern kann. Im Hauptmenü nun stehen einem folgende Punkte zur Auswahl:

- Lade Micropainter: Ein 62-Sektoren Bild wird geladen
- Lade Koala: Ein gepacktes Bild wird geladen
- Directory: Zeigt den Diskinhalt von Drive #1
- Helligkeiten setzen: Da das Bild schon auf dem Schirm so erscheint, wie es später auf dem Papier aussieht, kann man hier die Grautöne anders zuordnen, falls einem die vorgegebenen nicht gefallen
- Bild ansehen
- Din A7 - Druck: Man kann das Bild in zwei verschiedenen Arten drucken.

Monochrom: s/w, wählbar starker oder schwacher Anschlag Farbe.... Schattierter Druck

- Din A5 - A4 - Druck: Hier gilt das gleiche, wie für den vorhergehenden Punkt.

- Tapecover drucken: Hier werden dann noch die Falzlinien mitgedruckt und Titel können eingegeben werden.

- Diskcover drucken: Diskhülle mit Falzlinien wird gedruckt.

- Disklabel drucken: Dies ist nur monochrom möglich. Das Bild wird unverzerrt auf ein Label gedruckt.

- Briefmarkendruck: Ebenfalls nur monochrom möglich. Ergebnis ist sehr klein.

- Inventarien

- Beenden

Trotz des relativen schnellen Druckverfahrens ist das Ergebnis mehr als erstaunlich gut. Florian Baumann, das ist schon ein Garant für Superanwender. Liebe Raubkopierer: Auch von Florian's Prgs sind RK's im Umlauf. Wollt ihr denn wirklich, daß dieser wirklich sehr nette Mensch (ich kenne ihn persönlich) nichts mehr für den Atari macht? Je? Ne dann macht ruhig weiter so, ich möchte aber wissen, daß ihr dann die ersten seid, die nach neuen Programmen schreiben.

Als Druckerbesitzer muß man dieses Programm einfach haben. Da die Hardcopy Routine vom WASEO-Publisher nicht mit meinem Drucker zusammenarbeitet, nehme ich oben immer dieses Programm zum Ausdruck meiner, ähem, "Kunstwerke".

Markus Rösner

Best -Nr. AT 153 DM 29,90



DER WORKSHOP-MANAGER

Wurden Sie jemandem glauben, der behauptet, daß man weder ST oder PC dafür braucht, um private Handwerks- bzw. Kleinbetriebe zu verwalten, sondern nur einen ATARI XL/XE?

Ich bis vor einiger Zeit auch nicht, aber nun gibt es tatsächlich Software, die genau das kann! Es ist immer wieder erstaunlich, zu was die "kleinen" Atari's fähig sind, wenn man ihre Möglichkeiten nur voll ausnützt!

Der WORK SHOP MANAGER wurde von Dr. Jochen Schuster programmiert. Das geschah aus dem Grund, den "kleinen" Atari in den 5 neuen Bundesländern, wo der XL/XE sehr verbreitet ist, als Werkzeug zur Unternehmensführung einsetzen zu können.

Dabei nutzt er konsequent die Hardwarefähigkeiten der 8-Bit-Computer voll aus und verzichtet dabei auf die Besonderheiten anderer Computer, wodurch das Programm bedienerfreundlich, übersichtlich und schnell bleiben konnte.

Der WSM ist flexibel aufgebaut und kann mit Hilfe eines im Programmsystem enthaltenen Installationsteils problemlos an die jeweiligen Bedürfnisse des Unternehmens angepaßt werden. Folgende Geräte werden vorausgesetzt:

- ATARI XL/XE mit mindestens 64K RAM
- Laufwerk 1050 oder XF 551
- Drucker ATARI 1029 oder EPSON kompatibel

Bei ATARI-Computern mit größerem Speicher wird dieser als RAM-Disk benutzt. Dies erkennt das Programm automatisch.

Der Bildschirm ist in drei Fenster unterteilt

Dabei hat das obere (Titel-) fenster die Hinweisfunktion (z.B. welches Teilprogramm gerade benutzt wird).

Beim mittigen (Arbeitsfenster) werden alle Ergebnisse der Arbeit mit dem Programm angezeigt bzw. alle weiteren Fenster. Auch können hier Eingaben gemacht werden, außerdem werden hier alle weiteren Fenster angezeigt. Das untere Fenster enthält die Informationen zur korrekten Programmhandhabung.

Zusätzliche Fenster werden eingeblendet, ohne den Bildschirm aufbau zu zerstören. Das Programm selbst wird menü- oder fenstergeführt.

Beim Benutzen müssen hin und wieder Disketten gewechselt werden, dies wird aber immer angezeigt. Eine falsche Diskette wird bemerkt und darauf hingewiesen.

Wenn eine RAM-Disk vorhanden ist, werden alle wichtigen Programm- und

6. Merkzettel editieren
7. Kundenkartei/Datenbank
8. Umsatzstatistik
9. Leistungsübersicht
10. Journalesicht
11. Kontobearbeitung
12. Leistungsabrechnung
13. Kalkulation
14. Musterkalkulation
15. Musterbibliothek
16. Textprozessor
17. Programm beenden (130 XE)
18. Programm installieren

Kundenkartei/Datenbank und Textprozessor arbeiten auch unabhängig vom Hauptprogramm. Sollen Sie genutzt werden, muß man vorher Option 17 beim 130 XE anwählen.

Zur Zeit werden fast ausschließlich 16-bit-Maschinen oder PCs für solche Aufgaben, wie die Veranlagung von Lagerbeständen, die Buchführung bzw. Kalkulationserstellung und Fakturierung benutzt.

Aber die Hardware und vor allen Dingen die Software dazu ist meist immer noch sehr kostspielig und für Kleinbetriebe, für die jede Mark zählt, ist so eine Anschaffung oft ein großes Risiko, wenn man auch bedenkt, daß er sich vielleicht "einen Schuh anzieht", der mehrere Nummern zu groß ist.

Hier ist der ATARI XL/XE und der WSM ein idealer Lückenfüller

Thorsten Helbing

Power per Post: Den Preis und Liefertermin erhalten Sie bei uns auf Anfrage.

Workshop Manager	Hauptmenü
>A<	Materialeinlieferung
>E<	Materiellabrechnung
>C<	Materialeingang
>B<	Materialeingang
>D<	Datumseingabe
>F<	Merkzettel
>LEERTASTE = weitere Optionen	
Bitte wählen Sie Ihre Option	

Datendateien nach D8 kopiert, so daß nur noch selten ein Diskettenwechsel erforderlich ist

Nach erfolgreicher Datumeingabe wird vom Programm abgefragt, ob man das Merkblatt (auf dem wichtige Notizen stehen können) sehen will. Dies kann man ausdrucken oder gleich zum Hauptmenü weitergehen.

Im Hauptmenü kann man zwischen folgenden Programnteilen wählen:

1. Materialeinlieferung
2. Materiellabrechnung
3. Materialbestand
4. Materialeingang
5. Datumseingabe

ATARI magazin
die
Nummer 1

DIRECTORY MASTER

Mit diesem Programm ist eine umfangreiche Manipulation des Inhaltsverzeichnis einer Diskette (Directory) möglich.

Es ist jedoch nicht zu verwechseln mit dem Programm von Mathias Boltz, welches wir schon von einer Lazy-Finger-Diskette kennen.

In der Bedienungsanleitung behauptet der Autor, sein Programm sei perfekt. In diesem Test werden wir nun feststellen, ob das wirklich der Fall ist. Zur Manipulation gibt es 12 Menüpunkte:

- * Directory laden
- * Remark-Block entwerfen
- * Remark cutten
- * Remarks einfügen
- * Remarks löschen
- * Namen ändern
- * Dir sortieren
- * Block bewegen
- * Dir zeigen
- * Dir schreiben
- * File-Sektoren
- * Dir anpassen

Directory laden: Hier kann man die Directory einer Diskette einladen, um sie bearbeiten zu können.

Remark-Block entwerfen: Diese Funktion stellt den Editor dar, mit dem man selbst Einträge definieren kann. Diese können einen Umfang von bis zu 11*18 Zeichen haben. Will man den Eintrag später nochmal verwenden, braucht man ihn nicht nochmal ganz neu definieren: Man speichert ihn einfach als Textdatei ab.

Remark cutten: An dieser Stelle kann man ganze Passagen aus der Directory ausschneiden, die dann als Remarks behandelt werden und ebenso wie diese abgespeichert werden können.

Remark einfügen: Hier kann man nun einen abgespeicherten Block laden, sich anzeigen lassen, ihn einfügen oder zum Hauptmenü zurückspringen.

Remarks löschen: Mit dieser Funktion lassen sich die Zusatzeinträge auch wieder löschen.

Namen ändern: Entspricht der DOS-Funktion E (Rename File) zum beliebigen Ändern des Dateinamens.

Dir sortieren: Da die Dateinamen auf einer Diskette selten alphabetisch sortiert sind, kann man dies mit dieser Funktion erledigen lassen. Man kann auch nach Dateilänge oder Extender sortieren lassen.

Block bewegen: Hier kann man einen Bereich der Directory nach seinen Wünschen verschieben.

Dir zeigen: Die Directory wird mit einigen Statuswerten ausgegeben wie die File-Index-Nr., den Status, die Dateilänge, den Startsektor, den Dateinamen mit Extender und nochmal die File-Index-Nr. die mit der Position der Einträge in der Directory identisch ist. Bei den Statuszuständen gibt das Programm drei Arten aus: Remark, normale Datei und Nur-DOS 2.5-Datei.

Dir schreiben: Nun kann man die neue Directory auf Diskette schreiben. Hier ist es wichtig, daß die richtige Diskettenseite einliegt, da die Dateien sonst unrettbar verloren sind.

File-Sektoren: Hier kann man sich die von einer Datei belegten Sektoren ausgeben lassen (nützlich beim Disassemblieren).

Dir anpassen: Zum Anpassen der Directory an den Speed-Start-Initiator oder das Happy-DOS. Mit ESC wird die Directory ausgegeben, wie man es mit dem DIR-Befehl in Turbo-Basic gewohnt ist.

Soweit die Leistungen und Fähigkeiten des Programms. Ist es nun wirklich perfekt? Sicher, gegenüber dem Programm von Mathias Boltz hat es

seine Vorteile: Es bietet wesentlich mehr Möglichkeiten der Manipulation, vor allem die Möglichkeit, Remarks zu speichern und wieder zu laden ist sehr vorteilhaft, was auch das Sortieren der Einträge und das Block-Verschieben ausmacht.

Die Bedienungsanleitung ist verständlich geschrieben und auch gut lesbar und geht sogar noch auf die Verwaltungstechnik des DOS ein.

Außerdem werden die Floppy-Speedy Happy Enhancement und Speedy 1050 unterstützt. Erwähnenswert ist auch das Tutorial, das einen Anwender simuliert und für jeden Menüpunkt die Möglichkeiten darstellt und ausführlich erklärt.

Nachteil finde ich aber, daß man die Directory oder zumindest einen Teil davon nicht immer im Blickfeld hat, wie es bei Mathias Boltz der Fall ist. So muß man erst wieder einige Menüpunkte auswählen, wenn man sie sehen will.

Hier wäre es besser gewesen, rechts ein Fenster für die Directory und links das Menü bereitzustellen. Ein weiterer Nachteil ist, daß die Directory nicht seltenweise dargestellt wird, sondern immer schnell durchscrollt, so daß Control-1 hier die einzige Möglichkeit zum Anhalten bietet.

Insgesamt gesehen handelt es sich bei diesem Programm um eines mit vielen Möglichkeiten, das den Anspruch seines Verfassers, perfekt zu sein, nicht ganz erreicht (perfekte Programme gibt es nunmal nicht).

Das Programm stellt aber eine wesentliche Erleichterung beim Gestalten einer Directory dar und ist durchaus zu empfehlen.

Gelistet von Thorsten Helbing.

Best.-Nr AT 223

DM 24 90

Atari - News - Atari

OPERATION BLOOD

Die Kreuzung aus Kürbis und Erdbeere war fast fertig. Wissenschaftler aus aller Welt haben zwei Jahrzehnte daran herumgebastelt

Aber eine Truppe von Suizidkämpfer überfiel über Nacht des Forschungszentrum. Die Ergebnisse aus den beiden Jahrzehnten wurden geklaut und Du wurdest ausserkoren, die Ergebnisse zurückzuholen, koste es, was es wolle.

Als einzelner Eltekämpfer (boah ey, ik bin Rämbo ey!) machst Du dich also auf den Weg. Dich durch die sechs Stätten des Spieles zu kämpfen, denn die Gegenwehr ist nicht gerade schwach. Naja, es geht ja auch nicht gerade um wenig

So beginnst Du en der Militärbasis, gehst durch den Wald, durch das Dorf, vorbei am Waffenarsenal zum Gefangenelager, in dem auch die genzen Wissenschaftler gefangen gehalten werden. Und dann noch schnell ab zum Flughafen, um silles wieder hier nach Heuse zu bringen.

OPERATION BLOOD spielt man von der Sicht des Spielers aus, die fantastische Hintergrundgrafik huscht an einem vorbei und feindliches Geinidel kommt ins Bild gehuscht, nicht nur per Letschen, sondern auch durch die Luft und per Panzer Aber man muß sich selbst als Rambo an die Spielregeln halten, keine Zivilisten unter die Erde zu bringen...

Programmiert hat dieses Spiel Sour-Soft, die einigen unter Euch sicherlich bekannt sein dürften. Mit OPERATION BLOOD gibt es neuen Stoff aus dem Osten mit genialer Grafik, echt wirkender Animation sowie guten Sounds.

Was allerdings stört ist das nachladen, eine Ramdisk Unterstützung wäre fantastisch gewesen. Auch gibt es das Spiel auf Tape, dem aber wegen dem vielen herumspulen und ewigen

Nachladen abzuraten ist. Da das Spiel per Joystick oder Maus gespielt werden kann, dürfte eigentlich jede Spielerseele, die nix gegen kriegerische Auseinandersetzungen hat, an diesem Spiel nicht vorbei kommen, und wenn man den Preis von nur rund DM 20 betrachtet, ist dieses Spiel sozusagen geschenkt

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 224 Disk DM 19,80

Enrico

Nun gibt es also den Dritten im Bunde der Mario Bros. Clones Nach dem Versuch mit BROS folgte das akzeptable Monsterland aus Dresden (Vertrieb nun Power per Post).

Nun also noch ENRICO! Was hat dieser Vertreter zu bieten? Nun ja eine ganze Menge, aber von vorne: Man spielt Enrico, den Sohn von Mario und Luigi. Da seine Eltern aber immer im Schatten von Mario und Glens standen, soll er jetzt seiner Familie den endgültigen Ruhm bringen. Dazu soll er zehn Kreuze finden, die in zehn verwinkelten Labyrinth versteckt sind

Nach dem Vorspann kann man ein Passwort eingeben, das einem Zu-

gang zu einem der zehn Level verschafft. So muß man sich nicht ärgern, wenn man in einem hohen Level stirbt, da man immer ein Passwort bekommt. Die wohl auffälligste Veränderung ist sicherlich das SCROLLING! Wurde bei den Vorgängern noch seitenweise geblättert, bewegt sich der Held nun sanft-srollend durch die Gegend.

Jeder Level besteht aus 13 Bildern und einigen Extraleveln, wie sie von Great Giana Sisters bekannt sind. Bei zehn Leveln macht das eine Anzahl von ca. 150 Bildern! Damit Encco es aber nicht zu schwer hat, kann er unterwegs Extras einsammeln, um z.B. zu schießen oder um gegen die Monster, die sich auch noch auf dem Screen bewegen, oder Feuer unverletzlich zu werden. Sollte man es nach stundenlangem Knobeln endlich geschafft haben oder wenn man vorher stirbt, kann man elch in die Hiscore Liste eintragen, die auch abgespeichert wird. Ganz nebenbei wird dem Spiel noch ein Editor mitgeliefert, mit dem man sich seine eigenen Level erstellen kann, wenn man es geschafft haben sollte. Mit diesen Features ist die Motivation lange garantiert. Bei dem zusätzlich niedrigen Preis von 24,90 sollte jeder zugreifen, der die Mario Bros. oder Giana Sisters schon mochte!

Der Autor, Frederik Holst

Best.-Nr. AT 225

DM 25,90

Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Das sollten Sie aber gleich nachholen! Füllen Sie diesen Abschnitt aus, und schon ist Ihre Sammlung komplett.

- | | | |
|--|------------|---------|
| <input type="radio"/> ATARI magazin 1/91 | Sept./Okt | DM 5,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 2/91 | Nov./Dez | DM 7,50 |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 3/92 | Jan./Feb. | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 4/92 | März/April | DM 10,- |
| <input type="radio"/> ATARI magazin 5/92 | Mai/Juni | DM 10,- |

Vorname

Straße

Nachname

PLZ/ORT

Ich bezahle den Betrag per

☐ Bargeld (keine Versandkosten)

☐ Scheck (DM 4,-/Ausl. DM 10,-)

Ausfüllen und schicken an: Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Game

NUMTRIS

Unter der Lupe von Markus Rösner

Numtris ist ein neues Produkt aus dem Hause EIKO-Soft. Mit diesem Programm wagt sich dieses noch recht junge, aber qualitätsbewußte Software-Unternehmen in die Gefilde der Spieler.

Irgendwie läßt sich je vom Namen her die Worte Nummer und Tetris (AH-HH, Herzkollaps) ableiten. Das ist auch richtig, aber trotzdem habe ich keinen Herzkollaps erlitten, da das Spiel nur wenige Dinge mit dem normalen Tetris gemeinsam hat.

In einen rechteckigen Behälter fallen nun von oben quadratische Steine herein, die mit Ziffern zwischen eins und neun gekennzeichnet sind. Ziel ist es jetzt, eine vertikale Blockreihe zu bilden, deren Addition der einzelnen Zahlen restlos durch zehn teilbar sein muß, da diese Reihe dann verschwindet und Platz für neue Steine schafft. Das Spiel ist beendet, wenn Irgendwo eine Reihe zum oberen Rand hinragt.

Punkte gibt es bei jedem Neustellen eines Steines sowie beim Verschwinden einer Reihe. Hat man eine Bestpunktzahl erreicht, denn darf man sich in die Top-10 eintragen, die dann auf Disk abgespeichert wird. Hier ist allerdings ein Kritikpunkt, denn die Eingabe des Namens für die Top-10 geschieht scheinbar über ein schlichtes "INPUT", da man murmel im Schirm mit den Cursorsteuern umherhelfen kann. Hier hätte eine Eingabemaske her sollen.

Auf der geteilten Diskette befinden sich zwei verschiedene Versionen von NUMTRIS. Auf der ersten Seite die normale 64kB Version, die nach jedem Neustart von Disk nechtädt und auf der Rückseite die 128kB Version, die nur nach jedem Game-Over kurz etwas auf Disk schreibt, der Rest wird von der Ramdisk geholt. Eine gute Geste, wie ich finde, denn manchmal läßt man sich ja

später noch eine Ramdisk einbauen und dann müßte man das ganze gegen Cash updaten lassen. So aber hat man einmal gekauft und zwei Teile dafür erhalten.

Vom Titelbild aus kann man nun verschiedene Einstellungen vor sich nehmen. Man kann die Aussicht auf den nächsten Stein abschalten, die Hintergrundmusik ein-/ausschalten und den Schwierigkeitsgrad wählen. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die sich einfach in der Fallgeschwindigkeit unterscheiden.

Vermißen tue ich in diesem Spiel eine Pause-Funktion, leider. Vielleicht wird Numtris irgendwann einmal überarbeitet, dann könnte man diese Funktion noch einbauen.

Die Grafik ist im High-Res CHS-Modus (auch Graphics 0 genannt) erstellt und ist eigentlich ganz zweckmäßig. Man kann alles ganz gut erkennen und auf das Umfeld kann man sowieso nicht allzu arg achten, da man viel, sehr viel rechnen sollte, um nicht schnell wieder beim Game-Over zu landen.

Neben ein paar FX, die im guten Mittelmaß liegen, gibt es noch die Hintergrundmusik während des Spieles. Diese ist eigentlich ganz nett,

doch leider ein wenig kurz. Somit nervt sie mit der Zeit ein wenig, aber trotzdem: Für ein paar Minuten ist sie mehr als ok.

Numtris fesselt schon. Wenn es auch kleinere Schönheitstehler hat (Eingabemaske beim High-Score fehlt ebenso wie eine Pause-Funktion), kann ich es nur weiterempfehlen. Und da es mit DM 16,- auch nicht überbeuert ist, kann ich dieses Spiel allen Usern weiterempfehlen, die beim einfachen Spielen auch etwas lernen wollen. Ja, ihr lest richtig, bei Numtris lernt man nämlich etwas, und zwar Kopfrechnen. Das geht langsam aber sicher, mit zunehmenden Spiel immer besser.

Insgesamt gesehen ein Spiel, das nicht durch Tricks oder achtna bunte Grafik überzeugt, sondern durch das nicht alltägliche Rechen-Prinzip. Echt, noch nie hat Rechnen so viel Spaß gemacht. Zwar wird das Spiel mit der Zeit ein wenig eintönig, da es eben nur drei verschiedene Geschwindigkeiten und keine weiteren Schmancker'n gibt, aber das dauert echt eine Weile.

In diesem Sinne, euer Markus Rösner

Best.-Nr. AT 226

DM 16,-

Schnell-Überblick

Videofilm-Verwaltung	Best.-Nr. AT 151	DM 29,90
Cerillon-Printer	Best.-Nr. AT 153	DM 29,90
Directory Master	Best.-Nr. AT 223	DM 24,90
Operation Blood	Best.-Nr. AT 224	DM 19,80
Enrico	Best.-Nr. AT 225	DM 26,90
Numtris	Best.-Nr. AT 226	DM 16,-
DepotPlus	Best.-Nr. AT 227	DM 24,90

Günstige Sonderangebote

3er Pack Player's Dream	Best.-Nr. AT 206	DM 45,-
3er Pack Oigeblast, Monster Hunt und Laas Robot		DM 75,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Postkarte
Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten, Tel. 07252/3058

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

**Preise im Gesamtwert
von 900,- DM**

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches
Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick
programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 250,-

2.-5. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 100,-

6.-10. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 50,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten



Einsendeschluß: 26.10.92



AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten. Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die ATARI-GEMEINSCHAFT zusammenhält. Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekannstkreis auf das ATARI magazin ansprechen.

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelheft kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

<input type="radio"/> 3/87	<input type="radio"/> 5/88	<input type="radio"/> 3/89	<input type="radio"/> 11-12/89
<input type="radio"/> 1/88	<input type="radio"/> 6/88	<input type="radio"/> 7/89	
<input type="radio"/> 3/88	<input type="radio"/> 10/88	<input type="radio"/> 8/89	
<input type="radio"/> 4/88	<input type="radio"/> 11/88	<input type="radio"/> 9-10/89	

Name _____ Straße _____

PLZ/ORT _____

☐ Bargeld (keine Versandkosten) ☐ Scheck (+ 4,- DM Versandkosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Praxistest: VldigPoint

Tips & Tricks: Rund um die F2000

Liegt in Ihrer Hand: Interessante Kommunikationsecke

PD-Ecke: Neue Highlights

Serie über Player-Missile

Neue spannende Spiele für den Atari XL/XE

Die Ausgabe 8/92 erscheint Ende Oktober

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie Mitarbeiter:

Peter Ellert
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Hebing
Stefan Solbrandt
Florian Baumann
Peter Koeh
Manus Rösner
Frederik Holst
Tobias Geuther
Friedhelm Marxen

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:

Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Metzendorfsstr. 75/1
Postfach 1640
7518 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmiersendung.

Manuskripte und Programm Listings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen bei uns ankommen. Mit der Einreichung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

Aufruf zur Mitarbeit

Eine alte Weisheit besagt, daß eine Zeitschrift nur so gut sein kann, wie es seine Leser sind!

Damit also ihr ATARI magazin so attraktiv wie möglich wird, sollten Sie aktiv daran teilnehmen.

Bei folgenden Punkten können Sie sich aktiv an der Gestaltung des ATARI magazin's beteiligen:

1) Games Guide

Pokes und Lösungen (mit/ohne Zeichnung)

2) Tips & Tricks

Kleinere Tips oder Listings

3) Kommunikationsecke

Fragen, Antworten, Leserbriefe, Grüße, Zeichnungen oder was Ihnen sonst noch einfällt

4) Teilnahme am Preisausschreiben

5) Kleinanzeigen aufgeben

6) Am Programmierwettbewerb teilnehmen

Seien Sie aktiv, damit das ATARI magazin so wird, wie Sie es wollen!!!

Für jeden Beitrag sind wir dankbar!!!

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058

HIGHLIGHTS des Monats von PPP

"C:" - Simulator



Sind Sie Besitzer von Cassettensoftware und haben die langen Ladezeiten gehorrig satt? Dann haben wir genau das Richtige für Sie. Die Wartezeiten sind nun vorbei!

Der C Simulator, ermöglicht es Ihnen Ihre Cassettensoftware auf Diskette zu kopieren und dann diese sofort griffbereit zu haben.

Ca. 90% aller Cassettenprogramme lassen sich auf Diskette bannen. Es besteht sogar die Möglichkeit, mehrere Programme auf einer Diskette unterzubringen und diese über ein Menü auszuwählen.

Desweiteren bietet Ihnen diese ausgereifte Software auch ein spezielles Kopierprogramm.

Best.-Nr. AT 80

DM 19,90

Die Qtec-Maus

Der große Vorteil dieser Maus liegt darin, daß sie für einen Atari ST, einen Amiga, einen Amstrad PC und natürlich für den XUE verwendbar ist. Für die unterschiedlichen Computer sind Adapterkabel vorhanden. Die ergonomische Form der Maus liegt gut in der Hand. Die Kanten und Ecken sind gerundet, die Höhe ist etwa die Hälfte einer originalen ST-Maus. Auch die zwei an der Frontseite angebrachten Präzisionslaster, sind höchst Benutzerfreundlich und sehr leichtgängig. Die Laut- oder Gertfähigkeit der Maus ist sehr präzise.

Best.-Nr. AT 165

DM 59,-



DTP: WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atan zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmollven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.

Best.-Nr. AT 168

DM 34,90



LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rächen bringt! Eine Super-Umsetzung des AMIGA Suchtspiels LOGICAL, das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich. Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasierfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen, DLLs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind, keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15 das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt, 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170

DM 29,80

Der Graf von Bärenstein

Das neue Strategiespiel mit aus gezeichneten Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes knalztber besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167

DM 24,90



SHOGUN Master

Shogun Master ist dem Brettspiel Shogun von der Spielefirma Ravensburger nachempfunden. Für alle, die dieses Spiel nicht können, hier nun eine kleine Erklärung. Es können 2 Spieler, 1 Spieler gegen den Computer oder der Computer gegen sich selbst spielen. Ziel des Spieles ist es entweder, dem Gegner so viele Steine zu schlagen, bis er nur noch 2 Steine hat oder man versucht den Shogun Stein des Gegners zu langen (bzw. matt zu setzen). Bewegungen kann sich ein Stein um genau so viele Felder wie die Zahl auf ihm anzeigt (diese Zahl ändert sich mit jedem Zug und kann zwischen 1 und 4 liegen). Bei jedem Zug darf nur einmal die Richtung gewechselt werden. Jetzt aber genug der Erklärungen. Probieren Sie einfach dieses hervorragende Spiel selbst einmal aus.

Best.-Nr. AT 107

DM 24,90

